模拟地带



最权威的模拟器专业杂志

光盘+手册
定价10元

2002 VOL 8

KOF'02 全队伍战术解说

DC模拟追踪报道

FBA开发组中的中国人

WINDOWS CE 掌上电脑模拟器

如何用MIRC最新的rom

彩京一 龙之印记攻略

光碟内容:

- KOF2002图像完美版
- 高达原声大碟
- 本月GBA rom全集
- 彩京最后2D大作－龙之印记
- 天外魔境ZERO
- CPS2本月游戏全集

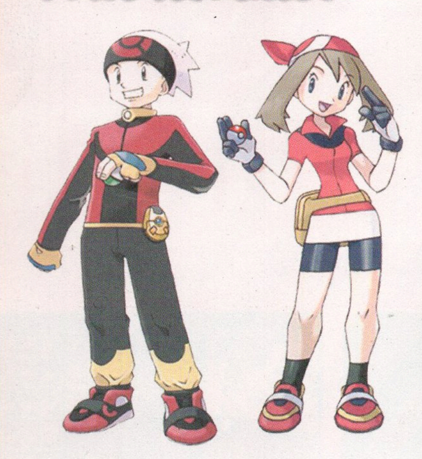
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE





任天堂的超人气大作《口袋妖怪》的GBA版终于可以玩了！全新的世界，新的系统！大家快点带着自己的精灵准备上路吧！

同甘共苦的朋友！



游戏初开始时需要玩家在三只选择不同类型的宠物精灵中选择一只。选择后它就会陪伴玩家一起面对以后的艰难挑战！

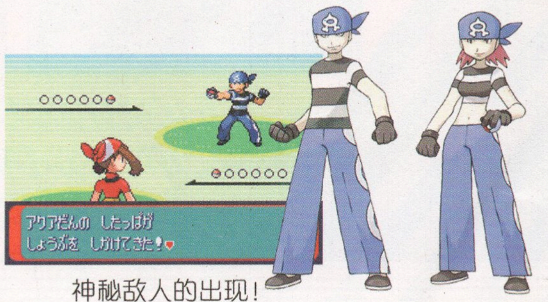




好好选择自己喜欢的宠物精灵吧！

不断的挑战！

面对着不断而来的挑战，你和你的精灵伙伴有没有做好充分的准备呢？！



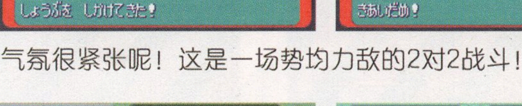
神秘敌人的出现！

新增的2对2模式！

本作允许在战斗时，同时使用两只宠物精灵。这样的话就使到战斗时更讲求战术的运用，充分利用精灵间互相克制的属性来更有效的攻击敌人。游戏变的更加好玩。



我接收你的挑战！



气氛很紧张呢！这是一场势均力敌的2对2战斗！

饲养系统！！

本作最大的改变就是增加了饲养系统。玩家通过喂精灵伙伴不同的食物来提高或改变精灵的能力，使到自己的每一只精灵都是独一无二的。





有了这么好的饲养系统，大家可要好好利用啊！


JAPAN TEAM
KOF'96 TEAM
FATAL FURY TEAM
KOF'97 TEAM
KOF'02
BE THE FIGHTER!
JAPAN TEAM FATAL FURY TEAM KCREA TEAM PSYCHO SOLDIER TEAM IKARI TEAM
ART OF FIGHTING TEAM WOMAN FIGHTERS TEAM KOF'96 TEAM KOF'97 TEAM
KOF'98 TEAM KOF'99 TEAM KOF 2000 TEAM KOF 2001 TEAM and more......
THE KING OF FIGHTERS
2002
INSERT COIN
PRESS START
KYO
万众期待的KOF'02已经现身，其魅
力可谓势不可挡，现在大家就快点
一起来感受一下吧！
PRESS START
PRESS START
IKARI TEAM
KOF2000 TEAM
ART OF FIGHTING TEAM
KOF2001 TEAM

KOREA TEAM

KOF'98 TEAM

PSYCHO SOLDIER TEAM

KOF'99 TEAM

KOF2002，冬天里的一把火！

3ON3复活！！

KOF系列的经典"3ON3"系统得以在2002中复活，可以说是众多KOF迷所热切希望的。现在终于如愿以偿了！

如何选择人物的出场次序是3ON3的乐趣。

草薙与八神之间的宿命决斗能否在今集作了解？

众多的隐藏要素等你发掘！！

超强BOSS卢卡尔！

OMEGA RUGAL

隐藏队伍大蛇队！

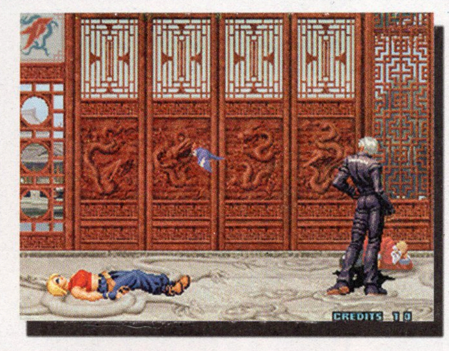
OROCHI YASHIRO

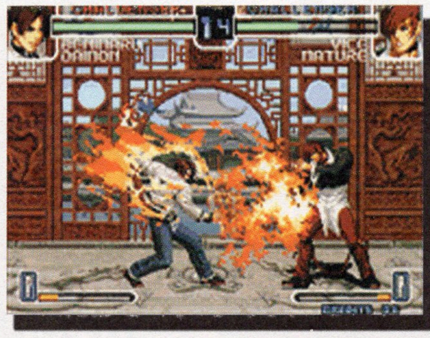
OROCHI SHERMIE

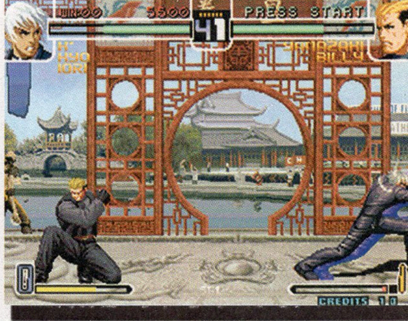
OROCHI CHRIS

神秘的里草薙京！

KUSANAGI







OROCHI TEAM

Cloned Kyo



BOSS



WOMAN FIGHTERS TEAM





延续彩京射击游戏系列风格！

子弹满屏飞舞可说是彩京射击游戏的招牌，本作也不例外。有胆量的话就来挑战一下自己的极限吧！



子弹也太密了吧！！

奇幻的异世界！

彩京的射击游戏风格各异，但每款都是精心制作，本作也不例外，玩家在玩游戏的同时仿佛置身于奇幻的异世界中旅行一般！



超巨型的植物！



可怕的骷髅地狱！

新的分离系统！！

玩家在游戏中可以与自己的坐骑飞龙进行分离攻击，使到攻击战术更加多变，大大提高了游戏的乐趣！！



看你往那儿跑！看我的分离攻击！！



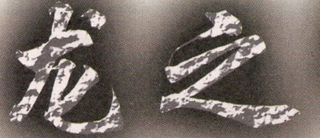
看我飞龙的利害！！

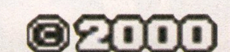


完成度表显示！

看见自己离通关不远，还有谁会退出游戏呢。






前言

在《模拟地带》以全新面貌上市之后，反响非常热烈！我们收到了全国各地的读者来信和E-MAIL，从这些信件中我们感受到了读者的关心和热情，这让编辑们非常感动。为了不辜负大家对《模拟地带》的支持，我们会更加努力，为大家带来更多优秀文章，更新的游戏大作。那么这期为大家来了什么精彩内容呢？

首先在模拟器方面，MAME0.62带来的热潮尚未退却，未完美支持的几款大作成为期待的焦点，DRAGON BLAZE就是其中一个，本期光碟为大家带来了它的图象完美版。模拟界向高级机种的模拟尝试有了最新进展，本期对DC模拟器和GAME CUBE模拟器进行了详细分析。针对新手，本期安排的两篇文章对模拟器的录像播放以及MIRC的使用方面做了非常实用的讲解。硬件方面也有N64手柄的改造教学，DIY FANS又可以动手了。

游戏方面，本月是超大作频出，首先是万众瞩目的KOF2002终于出现，本期的无限道场详细刊登了全角色的出招以及隐藏技分析，让你迅速成为KOF高手。GBA方面紧接上月，收录本月发布的所有GBA ROM，其中包括了口袋怪物、机战OG和赛尔达这三大名作！配合攻略，让大家全面体验大作的魅力。

最后送出高达20周年的纪念音乐特辑，在优美的音乐声中，感受《模拟地带》为大家带来的模拟器精神体验吧！

我们的口号：

新的“地带”，新的精彩！！！



模拟地带

目录

模拟地带（2002年第8期）

出版：吉林科学技术出版社
出品人：彭红军
策划：KEN
编辑部：《模拟地带》编辑部
编辑：真田幸村、大力水手
红猪、billy、来来
光盘：呆菠萝
美编：Jevie
排版：Marco

联系电话：010－88561473
010－88561319
联系人：赵琦　崇晓琳

出版号：ISBN 7－900305－71－8
定价：人民币10元（光盘+说明书）



模拟器篇

■UltraHLE Alpha 1.1.5：

非官方改版的N64 模拟器 UltraHLE Alpha v1.1.5 版推出,新版变动:

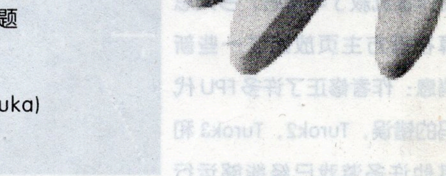
- 加入了 The Company version 的 2.0 版 ini
- 修正了 ini 里面大量的关键性问题
- 模拟器的设置在 ultra.cfg 中进行而不是通过 ini
- 修正了在没有选择路径的时候进行 rom 扫描会发生崩溃的问题
- 修正了当没有选择插件的时候会崩溃的问题
- 修正了当没有选择路径的时候按下“去除路径”键会导致崩溃的问题
- 修正了名称列的排列
- 修正了一些语言包的问题并新加入三种语言的译本： + Slovenian (Luka)

+ Turkish (sakinol)

+ Japanese (Nekokabu)

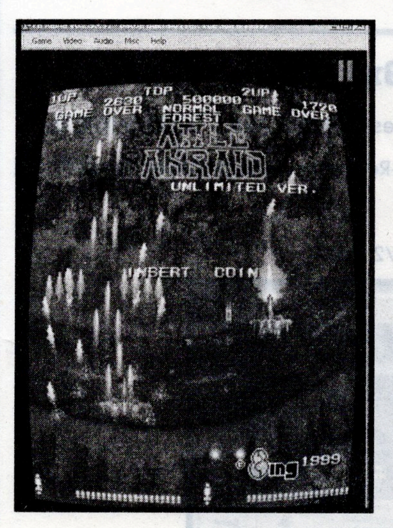
■RockNES v2.10：

老牌 FC 模拟器，推出新版时，正是作者 Fx3 的 25 生日，更新如下：



- 手柄效准重新支持
- 修正了实时存档和读取
- 修正了 mapper #1 (MMC1)的 bug
- 修正了 FDS 驱动
- 修正了 CPU 循环计数的 bug
- 修正了手柄输入设定察觉的错误
- 稍稍修正了 MMC3 IRQs
- 色彩 RAM i/o 优化
- PSG 声音驱动清理了一些没必要的代码
- EAGLE 显示模式重新支持

■FBA wip



FBA 的消息,新版将会加入一个新的称为"Fishbowl Factor"的过滤特效,据说是利用 D3D 将平面图扭曲变成曲面的效果。只是这小小的改变，但出来的效果却令人非常兴奋，为什么？大家看看截图就知道了。

■VisualBoyAdvance Version 1.3

目前效果最好的GBA模拟器，新版更新如下：

核心的改变：

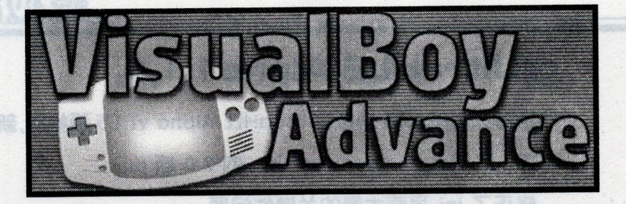
- 增加了128K Flash闪存的支持
- 增加了对内存环境之外的检测
- 增加了声音音量的选项
- 修正了当对电池记忆文件进行写操作失败后的信息
- 修正了0x500082地址中的声音混合比率的说明
- 模拟了没有cartridge present时的内存行为

Windows version:

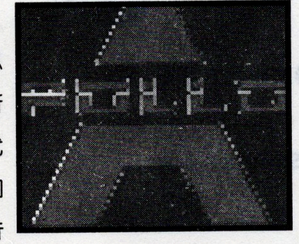
- 自适应IPS文件
- 内存观察器中增加了对记录/读取的支持
- 增加了对32位显示模式中过滤的支持
- 增加了AVI输出的功能(这样制作GIF动画就更方便了)
- 不管读取什么文件后,现在都能暂停模拟器了
- 内存观察器能显示当前编辑的地址了
- 移除了一些在1.1版时加入了的文本代码,因为那会降低速度
- 修正了layers菜单中缺损的标记
- 修正了从一些老游戏中显示代码/名字的错误

SDL version:

- 增加了对long options的支持
- 增加了配置文件名称的支持
- 增加了对profiling的支持
- 增加了32位色的过滤支持
- 改良了配置文件的搜索
- 修正了配置记录形式和移除Intros的一些问题



■Apollo64:

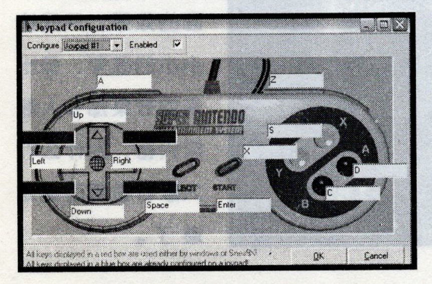


终于，这个N64模拟器，在作者沉寂了半年后，今天总算在官方主页放出了一些新消息：作者修正了许多FPU代码的错误，Turok2，Turok3和其他许多游戏已经能够运行了，注释器的兼容性已经非常好了，当作者认为时机成熟后就会放出新版了。

■snes9x1.39a-alt:

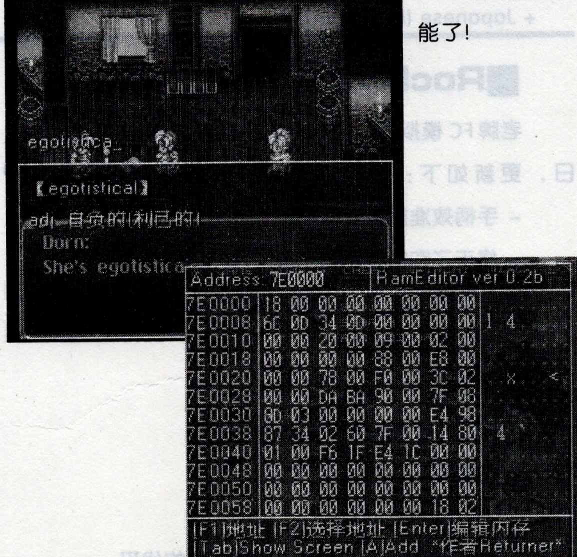
超任模拟器Snes9x推出v1.39a－Alt版,新版变动:

- 加入了Anti-Resonance's 0.96 MASM DSP解码/混音器
- 支持了16bit/2声道

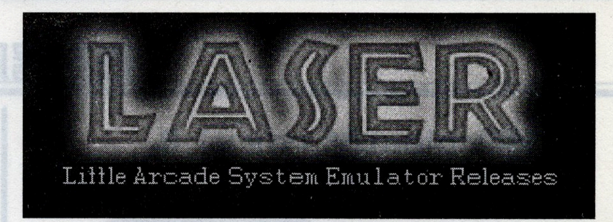


■R-ZSNESW v1.36u2:

Returner's ZSNES——一个基于超级任天堂模拟器ZSNES源代码的加强版ZSNES，它为原ZSNES加入了新的功能。目前Returner's ZSNES具有了英汉词典和内存编辑器的功能（如图），还有BMP查看功能,作者Returner推出了v1.36u2,修正一个XP下严重的bug,现在可以正常使用BMP图片查看功能了！



■Laser 0.20a：



一款多街机模拟器,全名 Little Arcade System Emulator,看名字就知道 Laser 是一款专门模拟一些经典街机小游戏的模拟器,新版修正了一些错误.

■CottAGE 0.11：

一个用 JAVA 编写的多街机模拟器,新版更新如下:

– 增加了对以下游戏的支持:Jump Shot, Lode Runner, Mr. Jong, Pacman Plus, Pooyan, Rally X, Son Son, Tropical Angel



– 增加了对以下克隆游戏的支持:crazyblk, crush2, crush3, eyes2, hangly, hangly2, mbrush, mspacmab, mspacpls, newpuckx, pacgal, pacheart, pacman, pacmod, paintrlr, piranha, ponpokov, pootan, pooyans, puckmana, puckmod, sonsonj

– 修正了以下游戏的驱动:1943, bw8080, circusc, dkongo, pacman, rocnrope, solomon

– 修正了I8080 CPU 代码

– 增加了对 YM2413 声音芯片的支持

– 支持了 Zoom,TV Mode 吓 Scale2X 等显示模式

– 重新组建了代码,完全分离的 JEF

■NesterDC 7.1：

DC 上的 FC 模拟器 NesterDC 7.1 推出,新版变动:

– 优化了 CPU 模拟

– 支持了 NNNesterJ cheat 代码

– 加入了很多 NNNesterJ cheat 代码

– 精致的 dreamcast UI 代码

– FC 外置驱动支持



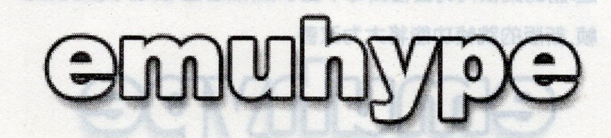
■M1 v0.7.1：

这是个 Sega Model 1 和 2A 的声音模拟器，新版更新如下：

– 为 Win32 和 Linux 做了新的 "m1i" 加强画面界面

– 又大量地加入了新的游戏音乐，目前总支持数为 737 个

– 为 ZN QSound 游戏改正了命令处理



– 为 Metal Hawk 游戏改正了 ROM 登录，使得与 MAME 相配

– 修正了在游戏拳皇 95 里的一些坏的 / 缺少的声音取样

– 修正了 Last Blade 和 Last Blade 2 的开头音乐数目

– 清理了一些记忆漏洞问题

– 修正了一个 M1 错误，它将会在 Pentium 和 486 的机子下运行了

– 重新构造了核心和核心 /UI 界面

– 在命令行里加入了一个新的 "-i" 开关；ROM 管理者工具应该可以使用这个来自动生成 DAT 文件

模拟器周边篇

■Project64.rdx v1.8:



N64 模拟器 Project64 的配置文件,多更新它可以给 PJ64 增加更好的兼容性和性能,新版增加了对 Tony Hawk's Pro Skater3 的支持,增加了法语版本,兼容了一共 814 个 rom.

■Rage DirectInput8 Plugin Version2 1.82a:

N64 模拟器的输入插件,最多能支持 4 名玩家,支持手柄,键盘,鼠标等各种输入方式,先期推出的 1.82 有些小问题,在 1.82a 中得到修正.

■Delta 1.56.152:

PSX 模拟器的前端工具,还有 CD autorun 的功能,新版更新如下:

- 支持了手柄,需要 DirectX8.0 以上版本的支持
- 更新了 epsxecutor 的输入/输出
- 为每个配置文件增加了对多重 cd 的支持
- 修正了一些 bug



■Pete's PSX GPUs Version 1.68:

Pete 的 PS 模拟器 D3D/OpenGL 显示插件,新版更新如下:

– 修正了显存上传检测中的一些错误,这会导致使用 certain Offscreen Drawing 模式玩 ChronoCross 的一些画面闪烁的问题

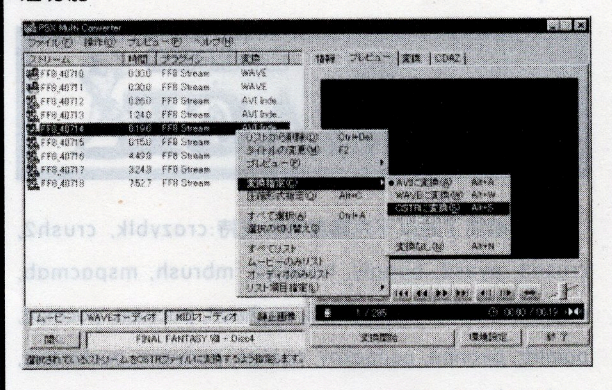
– 由于得到了 FFT 的光盘,所以作者终于可以研究 FFT 中世界地图消失的问题了,原来可以通过正确设置帧缓存访问/贴图选项来正确显示地图,不过作者发现了 FFT 中另一个问题,当使用 'fast palettized tex windows' 选项时会导致错误的透明贴图,现在已经修正

– 最大的改变:跳帧功能.自从 1.11 版作者把 Lewpy 的老跳帧代码加入自己的插件中一直没有很好的改善跳帧的问题.新的跳帧代码会检测每个显示帧,然后自动判决是否要跳帧,新版的跳帧功能将大为改善

■PSX Multi Converter (PsxMC):

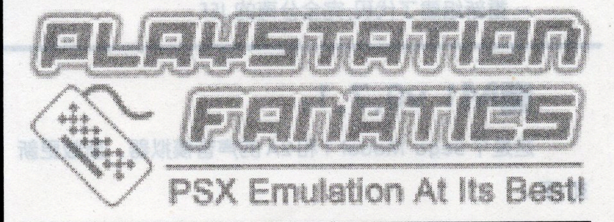
能转换 PSX 游戏光盘内视频格式的工具 PsxMC 推出了新版:

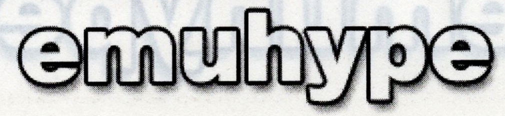
- 改良了光盘的读取速度
- 修正了反常的 WAVE 转化的终止
- 修正了 STR 插件的使用率问题
- 在 AVI 转换过程中增加了对毁坏的关键帧的弥补处理功能



■Emufrontend (AKA The BATARD tool) v0.45:

PSXFanatics 的成员 Xeven 更新了他的 PS 模拟器前端工具,新版增加了对自定义位图图标的支持,并且更新了 PCSX 的配制器到 1.4 版.





■ClrMamePro v2.85.1：

最好的ROM管理工具新版,2.85.1是2.85的修正版,推出时间才相差半天,更新如下:

2.85.1:

- 修正了在样本时读取full-zip-integrity检测时的错误

2.85:

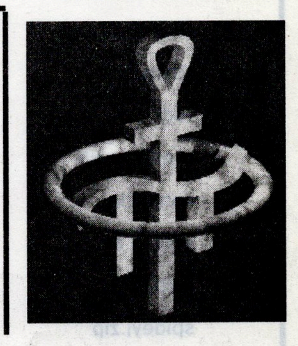
- 修正了一些磁盘印象查找失败的错误
- 修正了当使用auto-fix-bad失败时消失的警告窗口信息的错误
- long操作信息移动到了警告窗口
- zip完整性检测移动到了checksum对话框
- 单击setting->paths选项能手动编辑
- 更新了几个scanning/fixing/integrity的检测窗口标题
- 改变了几个内建定时器和备份路径的代码
- 移除了高级扫描选项



■P.E.Op.S. Soft GPU Version 1.11：

Pete的软加速显示插件,新版更新如下:

- 纠正了16位色深下的2xSai显示模式
- 为一些低配置的机器改良了跳帧代码(同Pete's PSX GPUs Version 1.68)



■Jaleco Megasystem 32 WIP：

Haze发布了一些最新的消息关于Jaleco Megasystem 32模拟进展,Jaleco Megasystem 32这个块街机板是由Jaleco公司1996年推出的,上面的游戏有:

'Desert War'
'Gratia – Second Earth'
'Game Tengoku – The Game Paradise'
'F1 Super Battle'
'Tetris Plus'
'Tetris Plus 2 （ms32 version）'
'Ryuusei Janshi Kirara Star'
'Best Bout Boxing'
'Hayaoshi Quiz Ouza Ketteisen'

不过估计国内的玩家很少玩到啦,就让我们看看这些游戏的一些抓图把,当然GFX错误还是很严重的,大家耐心等待吧。

MAME ROM列表

文件名	发表日期	容量
3in1semi.zip	28-11-02	1.13 Mb
1944.zip	28-11-02	560.18 Kb
alien3.zip	02-12-02	8.88 Mb
arabfgt.zip	02-12-02	8.13 Mb
brapboys.zip	27-11-02	781.33 Kb
brival(6pass).zip	02-12-02	11.12 Mb
brival(18pass).zip	02-12-02	11.12 Mb
cookbib2.zip	27-11-02	23.41 Kb
darkedge.zip	02-12-02	7 Mb

dbzvrvs.zip	02-12-02	7.35 Mb
drmicro.zip	27-11-02	52.95 Kb
eaglshot.zip	28-11-02	6.36 Mb
eaglshta.zip	27-11-02	199.11 Kb
f1en.zip	02-12-02	2.84 Mb
f1lap.zip	02-12-02	6.57 Mb
fcombat.zip	27-11-02	54.79 Kb
ga2.zip	02-12-02	7.84 Mb
ga2j.zip	02-12-02	291.96 Kb
ga2usa.zip	28-11-02	299.75 Kb
gnbarich_sound.zip	02-12-02	1.72 Mb
goldaxe2.zip	28-11-02	323.28 Kb
holo.zip	27-11-02	4.73 Mb
jleague.zip	02-12-02	1.35 Mb
jpark.zip	02-12-02	8.68 Mb
kungfut.zip	02-12-02	57.06 Kb
mimonkey.zip	27-11-02	49.08 Kb
moremorp.zip	27-11-02	888.51 Kb
puzloop2.zip	28-11-02	2.05 Mb
radm.zip	02-12-02	4.18 Mb
radr.zip	02-12-02	4.16 Mb
roadriop.zip	27-11-02	369.89 Kb
sonic.zip	02-12-02	4.67 Mb
sonicp.zip	02-12-02	3.85 Mb
spidey.zip	02-12-02	5.88 Mb
spideyj.zip	02-12-02	112.18 Kb
sshooter.zip	27-11-02	4.41 Mb
supertr2.zip	25-11-02	140.07 Kb
svf.zip	02-12-02	6.84 Mb
wargods.zip	03-12-02	19.15 Kb
wargods_chd.full.zip	25-11-02	60.4 Mb
wargods_chd.part1.rar	03-12-02	9.54 Mb
wargods_chd.part2.rar	03-12-02	9.54 Mb
wargods_chd.part3.rar	04-12-02	9.54 Mb
wargods_chd.part4.rar	04-12-02	9.54 Mb
wargods_chd.part5.rar	04-12-02	9.54 Mb
wargods_chd.part6.rar	04-12-02	9.54 Mb
wargods_chd.part7.rar	04-12-02	1.34 Mb

GBA新ROM列表

0737 – Shin Megami Tensei – Devil Children Yami no Sho （真女神转生 – 恶魔之子暗之书）
0738 – One Piece – Nanatsu Shima no Daihihou （海贼王 – 七个岛的大秘宝）
0739 – The Pink Panther （粉红色的黑豹）
0740 – The Revenge of Shinobi （忍者的复仇）
0741 – Rocky （洛奇）
0742 – Korokke Yume no Bunker Survival （口袋梦幻）
0743 – Hot Wheels Velocity X（无敌风火轮疾速赛车X）
0744 – Mary-Kate and Ashley – Sweet 16 （玛丽·凯特和艾希莉 – 甜蜜16）
0745 – Rugrats – I Gotta Go Party （小淘气 – 我要参加宴会）
0746 – Hamster Gurakubu 3 （仓鼠物语3）
0747 – Super Robot Taisen Original Generation （超级机器人大战 OG）
0748 – Monster Rancher Advance 2 （怪兽农场A2）
0749 – Island Xtreme Stunts （乐高积木岛极限特技赛车）
0750 – Galidor – Defenders of the Outer Dimension （异次元防卫者）
0751 – Rocket Power – Beach Bandits （急速动力 – 沙滩强盗）
0752 – The Wild Thornberrys – The Movie （狂野丛林 – 电影）
0753 – Mortal Kombat Deadly Alliance （真人快打 – 致命的联盟）
0754 – Shrek Hassle At The Castle （史瑞克在城堡的激战）
0755 – Metroid Fusion （银河战士）
0756 – Shin Megami Tensei – Devil Children Hikari no Sho（真女神转生 – 恶魔之子光之书）
0757 – Pokemon Sapphire （口袋妖怪蓝宝石）
0758 – Dungeons and Dragons – Eye of the Beholder（龙与地下城 – 魔眼杀机）
0759 – Napoleon – L''Aigle de Guerrre （拿破仑）
0760 – Pokemon Ruby （口袋妖怪红宝石）
0761 – Fantasic Marchen Keekiyasan Monogatari + Doubutsu CharaNavi Uranai Koseishinrigaku （梦幻蛋糕屋物语 + 动物心理学占卜）
0762 – Scan Hunter （扫描猎人 – 追击千年怪鱼）
0763 – Super Monkey Ball Jr （超级猴子球）
0764 – Tsukande! Mawashite! Dossun Pazuru Eggo Mania （战斗蛋方块）
0765 – Moto GP （GP摩托）
0766 – Card Party （卡片宴会）
0767 – Silent Scope （沉默的狙击手）
0768 – Earthworm Jim 2 （蚯蚓吉姆2）
0769 – Tarzan Return to the Jungle （泰山重返丛林）
0770 – Phantasy Star Collection（梦幻之星123代合集）
0771 – Gauntlet Dark Legacy（黑暗的遗产）
0772 – Disney''s Kim Possible – Revenge of Monkey （迪斯尼之卡姆 – 猴子的复仇）
0773 – Minority Report （少数派报告）
0774 – Altered Beast – Guardians of the Realms （兽王记 – 王国的守护者）
0775 – Kirby Nightmare In Dreamland （星之卡比 – 梦之大陆的噩梦）
0776 – The Legend Of Zelda – Link To The Past （塞尔达传说 – 时空隧道）
0777 – Disney''s Treasure Planet （迪斯尼之星银岛）
0778 – Street Fighter Alpha 3 （街霸Alpha 3）
0779 – Titeuf – Ze Gagmachine （坏小子 – 迪德夫）
0780 – Legends of Wrestling 2 （摔跤传说2）
0781 – Choro Q Advance 2 （Q版赛车A2）
0782 – Jikkyou World Soccer Pocket 2 （实况世界足球口袋版 2）
0783 – Medal of Honor Underground （荣誉勋章）
0784 – Star Wars – The New Droid Army （星球大战前传 – 新帝国军队）
0785 – Zapper （蚱蜢Zapper）
0786 – Carrera Power Slide （动力滑行赛车）
0787 – Rockman EXE 3 （洛克人EXE 3）
0788 – Worms Blast （百战天虫）
0789 – Les Razmoket – A Moi La Fiesta （小淘气 – 我要参加宴会）
0790 – Qui Veut Gagner Des Millions? (F)（谁想做百万富翁？）(F) TAB 32
0791 – Hardcore Pinball （无限弹珠台）
0792 – Ballistic Ecks Vs Sever 2（出奇制胜2）
0793 – Turok Evolution （恐龙猎人进化战争）
0794 – Dave Mirra Freestyle BMX 3 （戴夫·米拉特技自行车3）
0795 – Derby Stallion Advance （达比赛马）
0796 – Kinnikuman Nisei Seigi Choujin he no Michi（筋肉人 II 世 – 正义超人之道）
0797 – Harry Potter to Himitsu no Heya（哈利·波特 – 消失的密室）
0798 – Shaman King Chou Senjiryokketsu 3（通灵王 – 超·占士略决3）
0799 – Woody Woodpecker In Crazy Castle 5（啄木鸟伍迪闯疯狂城堡）
0800 – Tir Et But （指令足球）
0801 – Monster Maker 4 Killer Dice（怪兽制造者4– 骰子杀手）
0802 – Monster Maker 4 Flash Card（怪兽制造者4– 闪光卡片）
0803 – Darius R（Darius战机R）
0804 – Magi Nation

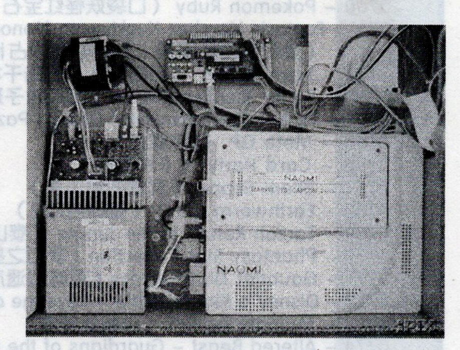
DC模拟器Icarus追踪报道
——兼谈Naomi基板的模拟

文：billy

自从上期本刊报道已经能成功运行商业游戏的DC模拟器Icarus后，在读者中引起了一场热潮，不少读者来信询问其情况，又有部分读者来信想确定其真伪，因为他们认为这是本刊的虚假报道或恶搞之作（笑）。现在由小编我带大家，继续追踪其开发进展。

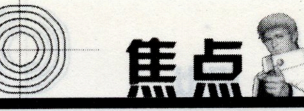
在发表开发试运行图片后，作者再次转入深度开发状态，期间发表了部分新图片，包括游戏《森巴Amigo》（Sega的沙锤音乐游戏）、美式游戏《MDK2》、《JGR》、《Uefa梦幻足球》、还有利用模拟器技术来实现的官方合集游戏《SmashPack》（令DC模拟MD主机）。而上次我们提过的Icarus插件接口，已经开发了初步的图像插件FIRES。用其运行游戏《力量之石》，游戏的3D图像明显的圆滑了许多，已经达到了可接受的地步。虽然如此，这个插件（或模拟器本身）还是有不足之处，就是颜色的偏差，如果大家看到彩色的原图，就会发现颜色有点混乱，而这个问题，应该是由于这个插件（或模拟器本身）尚未支持光源部分的模拟而造成的。

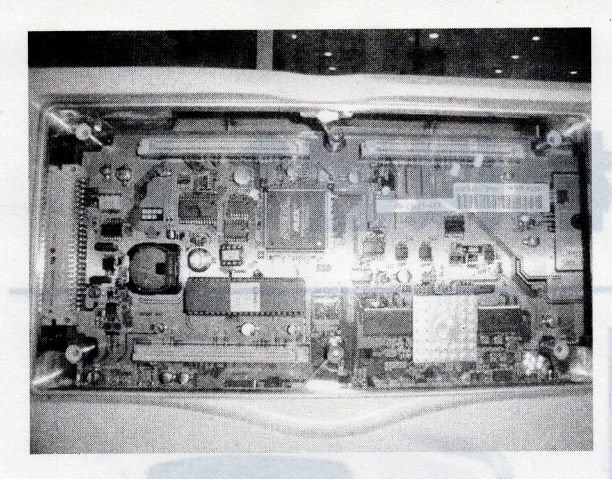
除了图片，作者还对一些游戏进行了测试，如著名的《生化危机－代号维罗尼卡》，在作者的奔3－850机器上，也能跑起来，速度大概是每秒6.5帧，就是说，全速模拟大概需要7-8G Hz的CPU来运行，可以看出作者所说的“很多更好的办法来提高速度”（见上期报道），这些办法作者还没能更好使用到Icarus中（笑）。

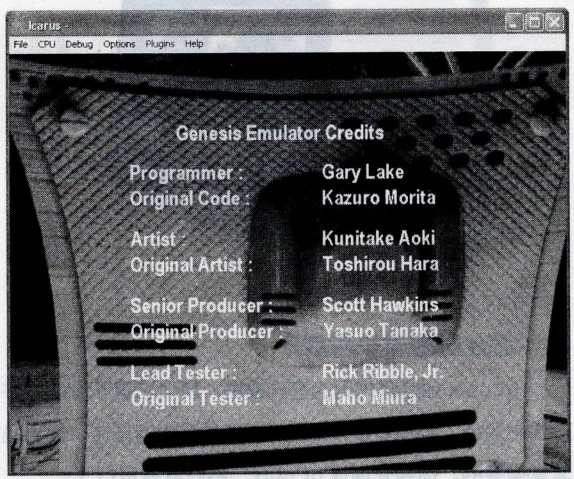


另外，作者在成功模拟DC后，除了把精力放在提高模拟效果和速度上，又开始把“魔爪”伸向Naomi基板（笑），虽然Naomi作为DC的互换基板，两者硬件结构非常相似，但是Naomi的某些游戏比起DC版，甚至增加了额外的CPU和图像处理器，还有更多的内存，而不是传闻中的单单增加了内存，这样就会大大增加模拟的难度。

另外，参看技术参数，Naomi主CPU为200MHZ的64位的Rise CPU，图像处理器为PowerVR2，连声音处理器都使用一块32位Risc CPU，看到这些，对模拟器熟悉的读者应该有一定概念了。而特定的游戏，如《法拉利355挑战赛》，为求效果，更使用了3个显示屏和4块Naomi基板，实在是极恐怖的机器。（每块基板负



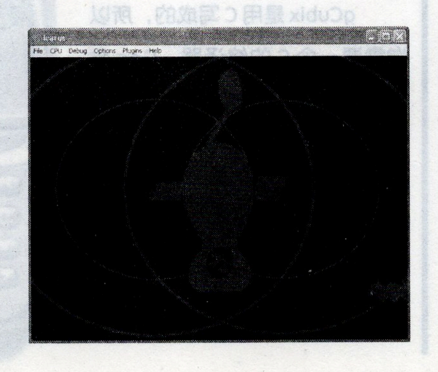




责一个屏幕的图像运算，还有一块负责协调）

这样的游戏，如果按目前Icarus的模拟速度，没有几十G的CPU（8G X 4），根本模拟不起来，这就是最大最大的难题，连开发者都看不见效果的模拟开发，又如何进行下去呢？而且，后面还有更强的Naomi2，还有传说中的Naomi3（据说2003年度的Sega游戏将采用此基板开发）……

而另外的难题是，Naomi基板（还有游戏）都非常贵，换算成人民币，基板价钱需10多万，游戏也需要数万，这



就不是普通模拟器开发者可以负担的了，毕竟这只是兴趣，所以目前现成已Dump出的Naomi ROM只有一个，而且并不知道是否Bad Dump，而Naomi的Bootrom也还没Dump出来，作者现在的解决办法是和Mame开发组织，特别是目前最著名的Dumper“The Guru”合作。因为“The Guru”对Dump Naomi游戏也非常感兴趣，再通过大家共同的努力，发起募捐或者借一些Naomi游戏来Dump，不过这也是非常大的项目了，全套Naomi游戏，其价钱超过100万，而商业价值更是难以估计，毕竟近年街机游戏多是基于Naomi（不单是Sega开发的游戏），如此一来，如果模拟器影响Naomi的生存，可以想象Sega、Konami、Namco、Temco、Capcom等厂商联合封杀（追杀？）模拟器，其后果将非常非常严重。所以，以此推断，Naomi不会、不能、也不应该在近期内被模拟。

Icarus还在作者的努力下继续开发中，或者在某一天，他就会降临到我们面前，这将是他最好的诞生方式，请大家和我一起期待吧。关注Icarus的开发进度，可以到官方主页浏览！（http://icarus.boob.co.uk）







惊现GC模拟器？！

文：来来

编者：日前，忽然听闻网上出现了任天堂游戏方块GC主机的模拟器，惊讶之余，遍寻网络后，哈哈……（注意：本文末尾，本编将作综合评论此“模拟器”，请留意！）



gCubix是什么？

gCubix允许你在你的电脑上运行任天堂GameCube（简称GC）的游戏，你需要的是gCubix这个程序，一份在GC主机上的固件程序，这个程序在电脑上以文件的方式存在，叫ngcfirm.zip，另外你还需要GC的游戏镜像。

谁写出这个程序？

gCubix的原作者是kwyxz。现在Iraw，Irvin，Gniarf，Matthew，Lio，Winnie，Ronan和Charles加入了gCubix team，他们通过模拟器接口，写出了大量其他平台的gCubix移植版本。非常感谢他们，同时也感谢Michael S. 惹得我大笑。（哈哈哈哈）





怎么使用这个程序？

gCubix会以源代码的方式提供，所以它能在你的硬件上优化运行。当你要模拟的是GC这样强大的硬件，优化是非常重要的。你要先编译gCubix，然后就能运行了。



怎么编译？

gCubix是用C写成的，所以你需要一个C的编译器，Gcc会非常完美的完成这个工作，你也需要安装GTK，SDL和OpenGL来支持你编译此程序。这次的使用说明，可以参考各种相关的文档资料。



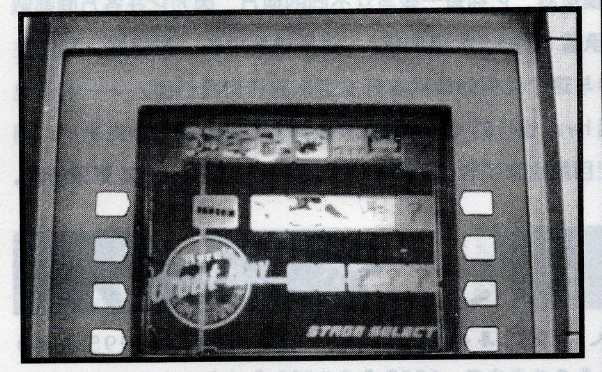


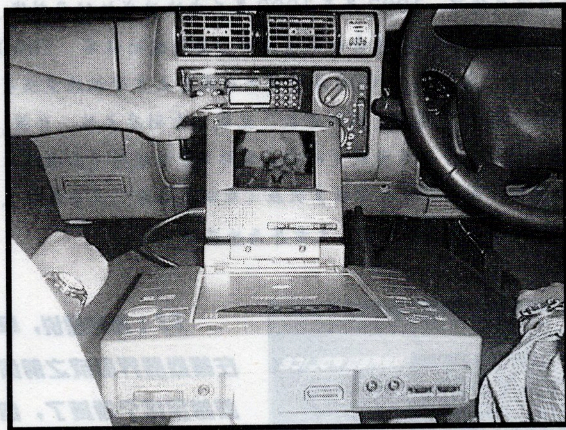
gCubix能在什么平台上运行？

gCubix的原始版本需运行在Linux上。现在，因为gCubix Team的努力，你可以在GBA（？），Sharp的Zaurus（？？），或者GSM手机上（？？？？）使用jCubix java支持的版本。

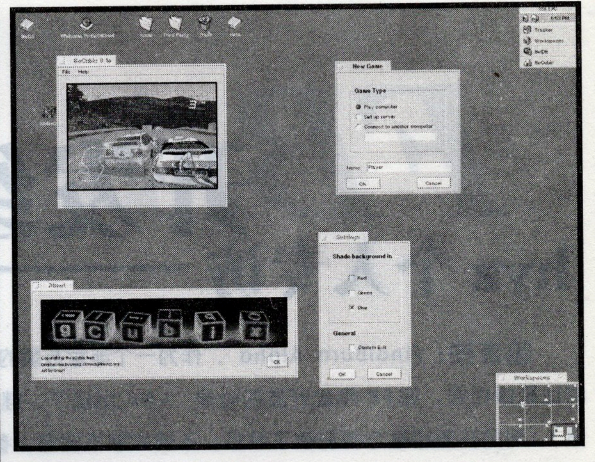
有什么游戏可以运行其上？

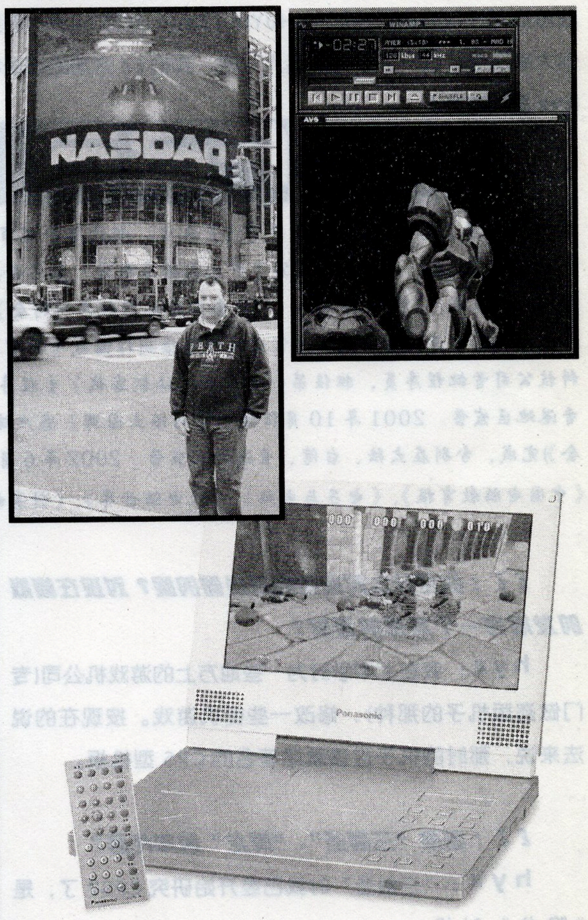
多说无用，请看更多屏幕抓图！











编者：相信大家看到这，都会发现，这个gCubix只是一帮有幽默感的老外的恶搞之作吧。幸亏老外不识算盘，要不，也许还有在算盘上运行GC游戏呢，哈哈！

其实，以目前的电脑的能力，离模拟GC主机，还有相当距离，不过我们并不能否认这个可能性，本编对此充满信心。（笑）

开发组中的中国人

hyz 个人专访——

编者按： FinalBurn Alpha ，作为一个非官方版的模拟器，它拥有一些与众不同的地方，因为它在各方面都做的比原版优秀。在FB停止开发的时候，FBA出现了，继承着FB的“优良血统”（对系统要求低，效果好，易用性强），而且在兼容性方面加强了很多。不说大家不知道，参与这个优秀的模拟器开发工作的还有我们国人——绝情电脑游戏创作群的站长胡颖卓(HuYingZhuo,简称hyz)。而且hyz 设计的《古月游戏开发库》也处于国内领先水平，相信大家都想认识一下这位“高人”吧，我们EZ这期的访谈栏目就找到了他，下面就是这次访谈的内容：**（EZ是采访者、hyz是被访者）**



胡颖卓的简历：

胡颖卓，男，1981年 2月17日生，湖北省十堰市人。1993年开始学习计算机与Basic编程。1995年开始学习C语言编程。1996年编写了中文数据库软件。同年开始学习游戏编程。1997年至1999年为当地游戏机公司制作、修改街机游戏。1997年参加《'97全国微机新技术研讨会》，并取得中国计算机学会微机专业委员会颁发的证书。2000年3月进入台湾英资达北京子公司流行万维制作游戏《升官图》，8月上旬完成。2000年8月中旬成为大宇资讯北京软星科技公司首批程序员，担任第一个游戏《仙剑客栈》主程序。2001年6月游戏《仙剑客栈》完成，分别在大陆、台湾、香港地区发售。2001年10月任游戏《网络三国牌》客户端程序。2002年6月游戏《网络三国牌》(繁体版叫《三国风云会》)完成，分别在大陆、台湾、香港地区发售。2002年6月因病离职。从1995年开始多次在《电脑爱好者》、《电脑报》、《中国电脑教育报》、《电子与电脑》、《微电脑世界》、《计算机世界》、《十堰晚报》发表文章并两次获奖。

EZ：你是什么时候接触模拟器的呢？对现在模拟的发展有一个怎样的理解？

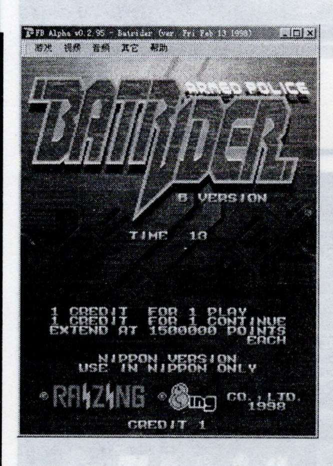
hyz： 我在上中学时为一些地方上的游戏机公司(专门做盗版机子的那种)，修改一些街机游戏。按现在的说法来说，那时的机子应该就是著名的CPS型机板。

EZ：就是“三剑圣”、“降龙”的年代咯？

hyz：“三剑圣”时我已经开始研究CPS2了，是“降龙”时代。

EZ：但据我所知，那时模拟器还未能吸引大家的目光，这可能是当时PC机能的问题吧。

hyz： 在“降龙”时代还是386时代，当然不可能去玩那些游戏了。不过PC版的话还是完全可以的。

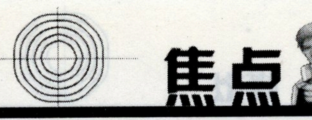


EZ：那就是说，早在模拟器界形成之前你就踏足这个领域了，你觉得模拟器的出现为整个游戏界带来什么影响？

hyz： 让人有了回顾过去、保留经典的机会！当然，这只是对于玩家来说。而对于开发者来说，了解一个游戏机及游戏的技术内幕，是他们真正的愿望。

EZ：那对你影响最深的又是哪个模拟器？

hyz： 我不是说了吗？我研究的是CPS1/2机板，所



以答案也是屈指可数的。Callus 和 FinalBurn



EZ：是啊，特别是前者，因为CPS1对我们这一代影响太大了。

hyz：是啊！在cps2游戏数据被解出来时，我曾去进行过破解，但我只解开了图片数据和QSound采样数据。

EZ：这就是机厅上很少D版CPS2游戏的原因，盗版所花的费用和买块正版的差不多。

hyz：其实现在也没有CPS-2的盗版，你见到的都是正版。CPS-2版《少年街霸2》的价格是7000，而《Kof 97》只需要600。

EZ：说起FB，那不得不提的就是FBa了，我想大家都对这个比原版做的更出色的改版模拟器很有兴趣（毕竟现在大家机器的配置都不怎么高啊）。

hyz：的确，FBA在易用性方便确实要比FB要好的多。但论速度，FBA现在还是要比FB稍慢一点儿！

EZ：能为大家谈谈你与这优秀模拟器的"美丽邂逅"的具体情况吗？

hyz：哦！我没有记录，早期与Loop Master的信也不在了！但我可以按我记得的给大家讲一下。

EZ：嗯，洗耳恭听（搬凳子先）。

hyz：早在FBA和FB界面还差不多时，也就是0.2x时！由于FBA本身有些不完美，我便做了些修改，并做了一份中文版一并发给了LoopMaster。大家在cps2turbo见到的第一个官方中文版，那就是我写的。之后有一个版本不知道大家注意了没有，那一版只有中文版，而没有英文版。0.26x版之后由于FBA Team和David的一些争议，所以一直没有新版本。中间版本的FBA也只是在很少的一部分人手中流通。0.29x版的出现出乎我的意外，在这之前的版本基本以0.263版为基础，我只是修正了一些小的错误，加上新的驱动。现在在大家手中的FBA都有一个错误，只有我手上的FBA没有。这种情况我身边的朋友一般都会感到很幸福。

EZ：是吗，那为什么不拿出那个完美版给大家分享分享啊？呵呵！

hyz：今天（12月7号）刚加上的！还没来得及放，再说又不是新游戏的驱动，不担心别人赶在我前面。一向大家抢的就是谁先写出来新游戏的驱动。

EZ：是啊，只顾玩的人比较还是最多的。

hyz：而对于一些问题和错误，注意的人却很少。cps2shock是12.4号放出的XOR，我是12.5号放出的新fba，比fba combo早两天，比国内的一些HACK早一天。其实我曾还向FBA Team建议可以使用Nebula的透明表，但被否决了。

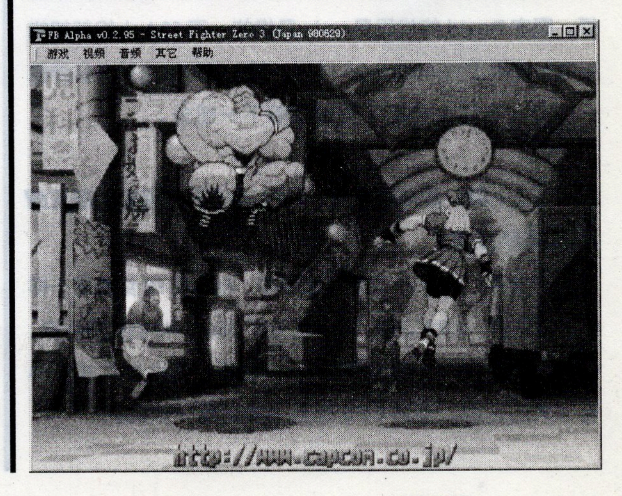
EZ：FBa为什么不学Nebula那样，用修改dat文件的方式就能支持新游戏呢？那就更方便大家了啊？

hyz：Nebula也需要新版本才行吧！其实FBA这样做还有一个原因就是为了速度。早在很早时，Nebula就改用了FB的Z80模拟内核，所以速度上也和FBA差不多。但它在显示上做了很多手脚，所以会比FBA慢上许多。

EZ：Nebula现在能模拟Model 2了！FBa会向这个方面发展吗（2D的游戏都给MAME通吃了）？

hyz：那内核可不一样，只是界面一样。MAME的效果一直很差。这也是其它模拟器存在的原因。

EZ：这是它最大的优势了。现在CPS2的游戏可说是"买少见少"了，不知FBa有什么新的发展方向呢？



hyz：FBA的目标是通吃Z80、m68000处理器的游戏机。这样的话，下一个目标就是neogeo。



EZ：不过现在MAME大有"一统天下"的势头，从它对3D机板的模拟就可以看出，因为大家的机器都不断的升级，所以FBa的新方向定的很好啊，这样就可以让配置不高的模拟器玩家受惠了。

hyz：现在要一统天下可能还早过头了。就拿现在全球占有率最高的Naomi1/2来说。Naomi的CPU是64位SuperHitach-4，200MHz，Naomi2的CPU是128位SuperHitach-4,200MHz。

EZ：但现在也有人着手开始模拟了……

hyz：论速度来说，128位SuperHitach-4，200Mhz应该在Pentium Ⅲ 750Mhz左右。这样我们就需要至少2倍速度以上的CPU才能完美模拟。所以，现在FBA的目标仅仅是统一2D游戏机而已。相信在下次FBA小组更新网页时，大家就能玩上Kof2000了。

EZ：你在参与FBa研发的过程中遇到过什么困难吗？如果有，你又是怎样解决的？

hyz：困难主要就在于阅读它的源码，但这很麻烦。原本David的代码是unix风格的，而FBA小组新加的程序又使用了Windows95风格。我先在的做法是仅仅弄懂一部分，等完全熟悉了再说了解下一部分。

EZ：噢！原来是这样，FBa与FB在结构上最大的不同是什么呢？

hyz：在0.2x之前的版本中，FBA和FB结构是一样的。这之后，0.29之前，FBA优化了Z80 CPU的实现程序。0.29开始，FBA的输出和输入完全分离！这时FBA才与FB有了大的区别。当然CPS模拟内核还是一致的。

EZ：其中的改变是影响FBa比FB慢一些的原因吗？或者另有原因？

hyz：对！FB是完整一体的，输入输出是固定程序处理的。而FBA是分离出来的，它是可变的。这样就增加了灵活性，也减少了内存占用。但是却增加函数调用的开销！所以速度也就慢了那么一点二点。

EZ：也就是费CPU了，对吗？

hyz：对！

EZ：比起Nebula，FBa的发展新方向虽然没那么醒目，但来得更为实际了。

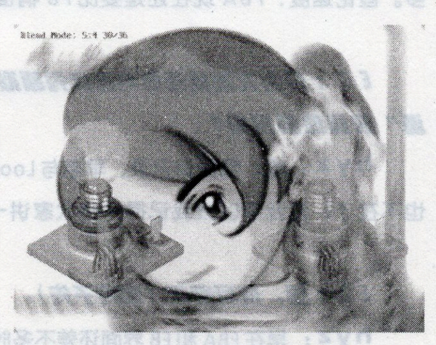
hyz：FBA的目标在于真实的模拟。

EZ：那希望FBa能更快达到所定的目标！

hyz：这个对于现在开发人员的技术能力来说，并不是难事。仅仅是取决于玩家的看法。FBA即使永远不能模拟NEOGEO，对大家又有什么影响呢？！

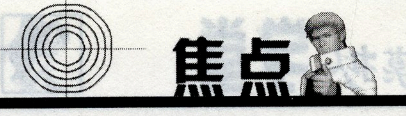
EZ：大家都知道FBa只是你的"副业"而已，而你能为大家介绍一下你的"正职"《古月游戏开发库》的情况吗？

hyz：好的！《古月游戏开发库》是我为了写新的游戏才写的游戏开发库。它的显示底层基于OpenGL 1.4，使用硬件加速。且解决了3D贴图只能是2次幂尺寸的问题。现在论起显示速度来，我想我的开发库应该算是同类中最快的了。它的音频底层基于OpenAL 1.0，同样使用硬件加速，支持EAX,杜比AC3,数码5.1声道音箱。这就是《古月游戏开发库》的基本情况。



EZ：噢，那你设计它的主要用途是什么呢，处于纯兴趣还是其他商业用途？

hyz：主要原因是我也要写游戏。而且我想灭一下网上那些自称高手们的威风。



EZ：呵呵，是啊。现在无论什么领域都充满了Lamer。

hyz：让国内的业余游戏开发者们不要总是把精力耗费在引擎上。

EZ：那要在易用性上花上很多功夫的哦。

hyz：这点不用担心！《古月游戏开发库》这已经是第17个版本了，历时数年，以及三个商业游戏的验证。无论是整体设计、局部设计、易用性，还是稳定性上它都是非常强的。

EZ：在开发过程中，遇到过最为难忘的事情是什么？

hyz：难忘的事很多了！最近一次和图片显示有关。由于显卡要求图片的长和宽必须是2的幂，即1,2,4,8,16,32,64这类的数，所以在利用显卡硬件加速2D方面很麻烦。这也是迟迟没有出现显卡硬件加速的2D引擎的原因。我在今年开始写v17版的新显示引擎，一开始便定位使用硬件加速2D，所以便用了很长时间来解决这个问题。在我经过了一段时间解决这个问题时，我终于感到大功告成了。最近一次难忘的事就是这件了！

EZ：那却是一件振奋人心的事情，那除了编程过程中发生的是，在平常生活中有因为你这一开发库而发生的特别的事吗？大家对这方面都很感兴趣的。

hyz：有！前一段时间我公布了一个我的开发库的示例程序！这个示例程序以60fps的速度，使用了开发库变色、混合、透明、缩放、变形等等，而且所有的图片都有Alpha通道。还放上了这个示例程序的源码。

EZ：之后呢？

hyz：但是我没有公开《古月游戏开发库》的源码，所以就有一个人发言骂我说是假虚伪、假大度，搞的我一下子不知该怎么说好！直到最后我也没有理他。



EZ：现在没事找抽的人不少！那肯定有些开心的事情吧？

hyz：最近那次难忘的事就很开心啊！一个领先于潮流的东西被自己完成了，那是多么开心的事啊！

EZ：你认为这个软件能为你带来除满足感外的其他什么东西吗？

hyz：这个软件还不能满足我，我想写上几个游戏，让他流传开来，这才是我的目标。

EZ：是啊，毕竟一幅世界名画如何著名也好，但也是没人问及画她的笔是什么样的，呵呵。

hyz：一个开放的游戏，一个可以让玩家随意提意见的游戏。一个可以在流传中不断完善的游戏，才是我的目标。想一想，如果一个游戏你星期一提意见，下个星期一就发现这个意见被接受并做出来了。那会是让玩家多么兴奋的事啊！当然，这也为我这个游戏开发者提供了宝贵的建议。这将大大促进游戏设计的进步。



EZ：没错！谢谢你接收我们的采访，真是"听君一席话"啊。时间也不早了，怕打扰您休息了。

hyz：谢谢。

以上就是这次访谈的内容，另外要提一下的是，目前hyz正在运行的项目有两个，一个是叫《风之翼》的2D射击游戏，另一个为益智类2D游戏，名字是《十八路车站》。还有就是作者还希望制作一个格斗游戏，望有网友可以为他提供些格斗游戏的图片、音乐、音效。hyz的联系方式如下：QQ:65495或ICQ:54170422、AIM:chinahyz、MSN:hyz@elong.com。最后，再次感谢hyz，还有祝FBa越办越成功！

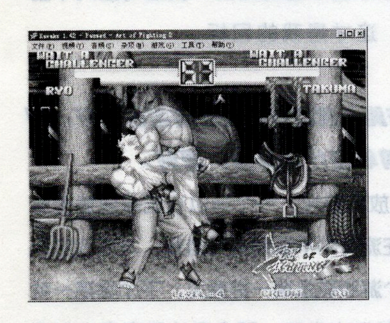




WINKAWAKS格斗游戏宏设定研究

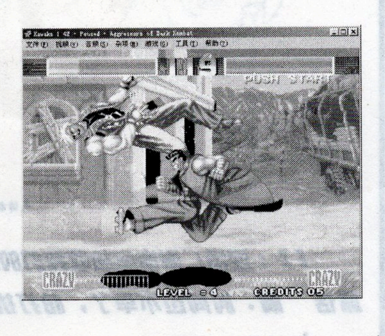
文：BBQ1982

Winkawaks这个多机种街机模拟器，刚开始的时候默默无闻，现在却非常的抢眼，活活，不只是他第一个模拟了KOF2000，他还有很多好用的东东，你都知道么，这里给大家介绍一个非常有用的功能——宏定义。



学过编程的朋友对宏这个功能应该很清楚了，这里不过多解释了，宏简单的说就是用一个命令来执行一个命令集。

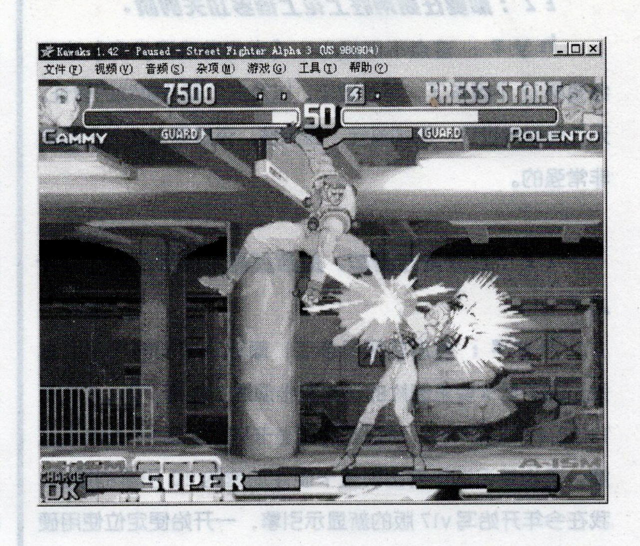
winkawaks这个模拟器支持宏设定，就是说只要按照正确的设定方法，以前那随意发各种招数在这里就变为可能。不过相信很多人还不知道正确的使用方法，用snk的游戏侍魂2来做例子，教大家来正确设置宏。



在winkawaks里，宏要在相应游戏的ini里面设定，先进入winkawaks安装目录，里面有一个叫ini的目录，进入这个目录，找到相应游戏的ini文件（如果找不到，就先load这个游戏的rom，然后点"游戏－立刻保存当前设定到ini文件"(Game-Save setting to ini now)，打开它，然后找到[Macros]这一行，就要在这里面设定……

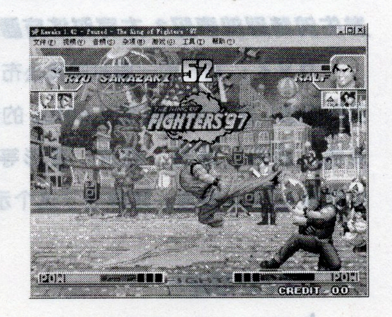
下面我解释一下宏如何定义：

1：u、d、l（或B），r（或F）代表上下前后（注意，不是左右上下）4个方向。如果是两个组合方向，例如前上就是ur，后下就是dl，依次类推。

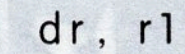


2：1，2，3，4，5，6代表6个键位，在snk的游戏只用到4个，就是1-4，分别代表街机上的A，B，C，D。

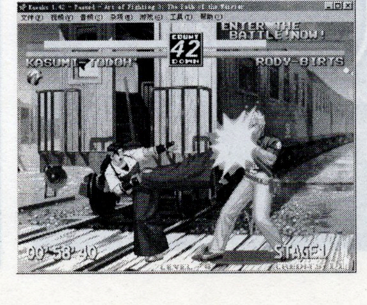
3："，"，对了，就是逗号代表一帧动作。



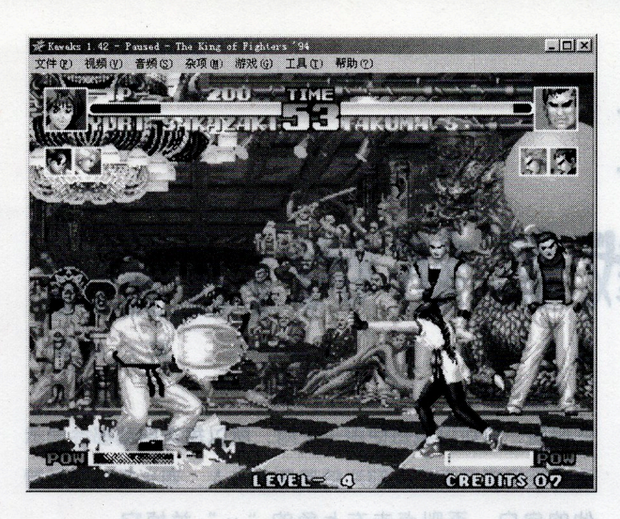
如果是组合键位，比如BC，在侍魂2里就是小跳，就用"23+"来代表，同样重刀是AB，就表示为"12+"。



一个典型的宏定义就是这样，比如霸王丸的旋风裂斩，是从下转到前，那么，你就这样写：Macro1A=d，dr，r1



我来解释一下，Macro1A是代表你想把它设定在哪一个宏，从Macro1A到Macro1H一共8个



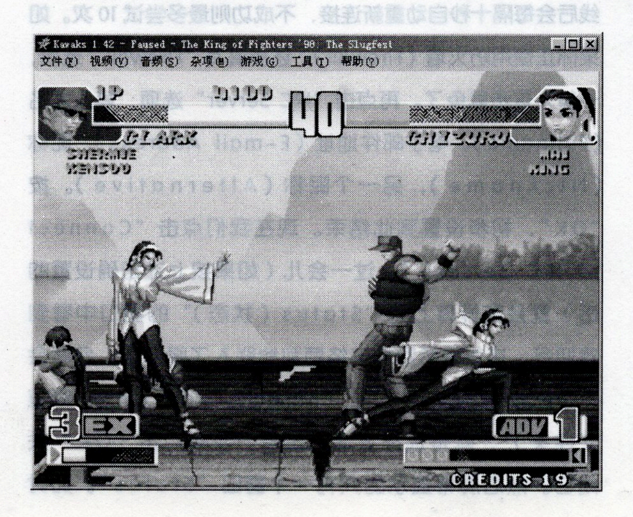
随你的便，然后d是下，dr是前下，r是前，1是A也就是轻刀，当中的“，”逗号是代表中间相隔一帧，也就是说这么多方向和键是顺序输入的，r和1写成r1是代表方向和键A是同时输入的……遍好以后存盘退出，然后load好游戏，选菜单的“游戏－重新定义键位（Game-Redefine keys），找到刚才定义的宏，然后按你想设定的键就行了。好了，就这么简单，明白了吗？



下面我举几个相对比较难发的招数的例子

霸王丸：

天霸封神斩：Macro1A=dr，l，ld，d，r，dr，



l，d，ld，23+（即↘←↙↓↘→←↓↙+BC）

天霸凄煌斩（武器破坏技）：Macro1A=r，dr，d，ld，l，r，1（即→↘↓↙←→+A）

变身：Macro1A=r，dr，d，ld，l，r，l，2

橘右京：

后退发鸟：Macro1l=l，l，ld，d，dr，r，12+

娜可露露：

流风之舞：Macro1E=r，dr，d，ld，l，r，d，dr，23+

变身：Macro1H=r，dr，d，dl，l，d，dl，l，4

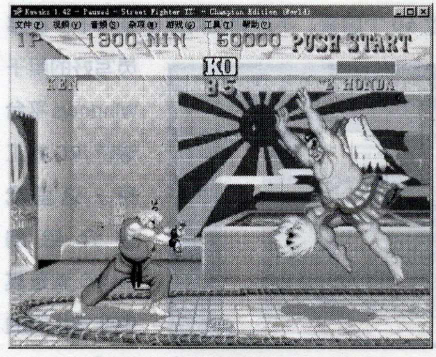
服部半藏：

全隐身：Macro1F=r，l，r，l，r，l，d，234+

蓄力的怎么办？

用街霸的古烈大佬作解剖实例……

Macro1l=B~~~，F3 即代表手刀～代表1秒时间



另外如果方向转换了这招式岂不是没用了？不要紧，在ini文件中找到下面：

Player 1 macros

Key1_MacroReverse=0 然后把0改成1，这样游戏就会自动识别了，哇哈哈……

好了，大致的也就这么多了，大家可以自己学习研究一下喽，活活！

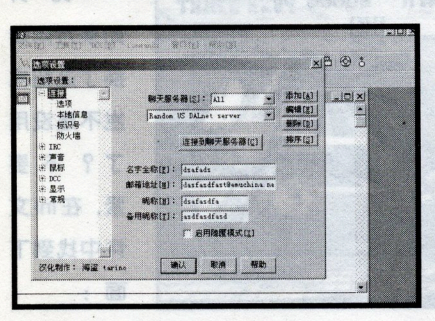




如何用MIRC下载最新的ROM

文：小强

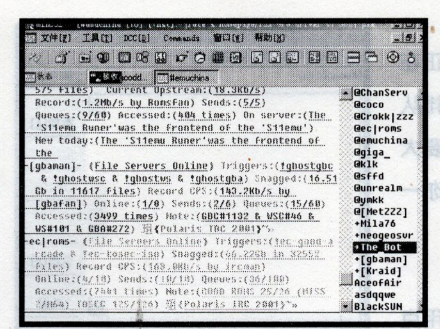
现在能直接下载游戏ROM的网站已经不多了，大家都把ROM搬上了MIRC，虽然下载起来没有以前容易，但是我等收集狂人怎会放过任何下载机会，因此无论是刀山火海都毅然前往。说得也许夸张了点，其实只要学会如何用MIRC下载就好。在介绍MIRC之前要先知道什么是“IRC”？IRC是“Internet Relay Chat”的缩写，也就是“互联网中继交谈”的意思。IRC遍布世界的数千台服务器，构成了强大的IRC网络。而且IRC服务器之间互相均有联系，你只要登录到IRC网络中的任何一台服务器，就可以和其他所有的在这个IRC网络中的朋友交谈。著名的IRC网络有：Efnet、Undernet、Danet等等。IRC原本是用于Unix平台的，于1988年由Jarkko Oikarinen完成，目前使用者超过60个国家。不过现在网上已经有不少程序员写好的用于Windows平台进行IRC的工具。这里我要介绍的mIRC就是其中非常优秀的一个。



安装完毕后，就是要上网联入服务器（如果你没有自动拨号上网工具，就得先手动联入Internet）。运行mIRC，首先出现有一张照片的窗口“About mIRC”。因为mIRC是共享软件，没注册前，只可以免费使用一个月，所以每次启动都会显示这个版权提示窗口。照片就是作者本人，有兴趣可以看看他的自白，否则点击右上角的“×”关掉它。

编辑服务器
描述[D]：Random US DALnet server
IRC 服务器[S]：irc.newnet.net
端口[P]：6660-6667
组别[G]：01
确认
只有特殊类型的用户才需要口令
取消
口令[W]：
帮助

接着显示的是“mIRC Setup”窗口，此时显示的是“IRC Server（IRC服务器）”选项。在“Add（添加）”“Edit”等按钮上端是个狭长的选择窗，可以点击窗口右边的黑三角打开选择菜单，菜单中显示的就是按字母排序的世界各地的不同IRC网络服务器。有空的话你可以一个一个去试，有的因服务器太远，会出现超时（Time Out）错误无法连接。我们可以不管它，先试试上海的一个服务器：点击“Add”然后在“Description（描述）”中输入“202.96.210.166”，然后点击“Add”按钮即可完成新IRC Server（服务器）的添加工作。现在又回到了“mIRC Setup”窗口，点击“Options”选中“Reconnect on disconnection（断线后重新连接）”、“Pop setup dialog on startup（开始显示设置窗口）”、“Move server to top of the list on connect（连接时将服务器移到服务器列表的开头）”，再选中“Retry”并在“Times（次数）”中填入“10”，“Relay（延迟）”中也填入“10”。这样在断线后会每隔十秒自动重新连接，不成功则最多尝试10次。如果你正使用防火墙（Firewall），还要填写“Firewall”选项，一般人这步就免了。再点击“IRC Server”选项，填入大名（Fullname）、电子邮件地址（E-mail Address）、昵称（Nickname），另一个昵称（Alternative）。按“OK”，初步设置到此结束。现在我们点击“Connect to IRC Server!”。过一会儿（如果按上述正确设置的话）就会在屏幕上的“Status（状态）”的窗口中看到欢迎辞。这就表示我们已经顺利地联入了服务器。然后会弹出另外一个窗口“mIRC Channels Folder（mIRC频道文件夹）”，就是选择频道的意思。直接点击“OK”关闭它。然后屏幕显示的只有一个窗口“Status”。此时



在屏幕下方的输入条中键入“/list”并回车。等一会就出来一个新窗口，显示诸如“#funworld 5 欢迎你”之类的文字。这里“#funworld”就叫做“频道(Channel)”，数字“5”表示其中现有“5”个网虫。“欢迎你”表示其中的谈话主题，找个人多的双击即可进入。此时屏幕又换成一个新的，左上是个大窗口(显示窗)，里面滚动着一行行的文字，文字就是大家的发言了(网虫们形象地把这种猛输文字的行为称为“狂喷口水”)。下部是个狭长的小窗口(输入窗)，你的文字和命令就在此输入。右边是个布满人名的窗口(人名窗)，自然就是频道中的各位大侠了。

基本操作：

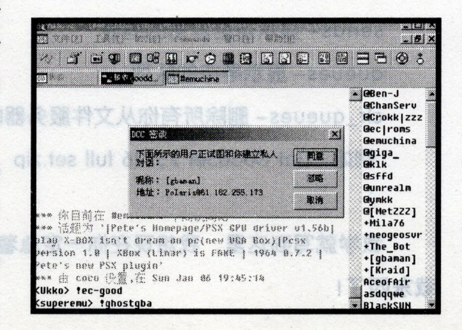
1 发言：在输入窗口中直接输入文字即可(支持中文)。

2 和某人单独聊天：在人名窗口直接双击此人大名即可打开一个新的仅供你二人使用的窗口(原来的频道窗口依然存在)。不聊了，直接关闭此窗口即可。

3 离开：在输入窗键入“/part”即可离开当前频道，彻底退出mIRC则键入“/exit”(注：上述引号不要键入)。

下面将mIRC常用命令向大家介绍如(所有命令均在输入窗口中输入，并假设你的名字设为 newman)：

1 寻求帮助：/help [命令]，新手常用，如：“/help part”就是查看命令“part”的用法。



2 参加某个频道：/join # 频道名称，如输入“/join #new”就是参加“# new”这个频道。可以参加多个频道，每个频道一个窗口，如果你自认为可以应付，大可参加它十七八个。

3 离开某个频道：/part # 频道名称，如：“/part # new”表示离开“# new”频道。

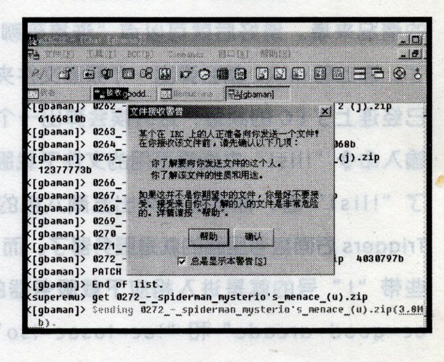
4 说声再见再离开：/quit [理由]。如：“/quit 喝杯茶去”。

5 改变自己的大名：/nick 新名字。如：“/nick 天神”，别人就看到你的名字变成“天神”了。

6 告诉大家你暂时离开：/away。

7 查看某人是谁：/whois 他的大名。如：“/whois 天神”。

8 告诉大家你作个动作：/me 关于动作的文字。如：“/me 悠闲地品着茶”，别人就会知道“newman 悠闲地品着茶”。



*9 邀请某人参加你的频道：/invite 他的大名。

*10 将某个不受欢迎的人踢出频道：/kick 他的大名。

*11 改变频道列表中显示的讨论主题：/topic 新主题名称。

12 单独给某人发送消息：/msg 他的大名 你写的消息(注意空格)。

13 另一个单独给人发消息：/notice 他的大名 消息。

14 关注某个人，在线或离线都通知你：/notify 他的大名。

15 屏蔽某人(让你厌烦的家伙)的言论：/ignore 他的大名(大名输入时可以带通配符 * 或 ?，解除屏蔽只要重新将屏蔽命令重新输入一遍。

*16 建立新频道：/join 新频道名称。

注：上述操作中，带“*”为只有拥有频道操作权的人(称为频道操作者，channel operator)才可以操作。看某人是否拥有频道操作权，只要在人名显示窗口看他的大名，如果前面有“@”，则是权利拥有者。凡是新的频道，都是由某个频道操作者建立的，他对频道中的





任何人有生杀大权，而且他把任何一个人踢出去都不需要任何理由（当然，他也可以让别人分离他的权利 —— 通过命令"/mode # 频道名称 +o 某人大名"。不过要小心所授权者，否则自己也会被踢了出去。

任何能建立新频道的人，理所当然称为此频道的操作者。不过在上海的这个服务器上，只有登录时知道口令的人才可以建立新频道。我等普通用户是被禁止建立新频道的（而且知道口令的人也决不会告诉你）。要当operator，自己去别的服务器试试吧。

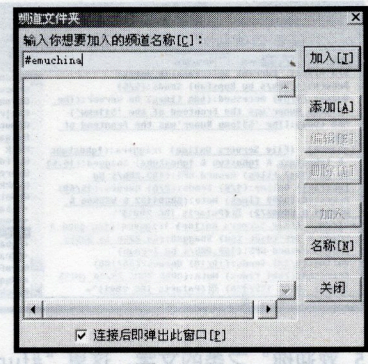
以上介绍的是最简单的基本命令，接下来就介绍如何在MIRC下载ROM。我来到emuchina的mIRC聊天频道#emuchina，在聊天服务器添入：Newnet Newnet:Random Server 就可以了。下面的名称、E-mail等按照自己的情况来填。填好后就可以点"连接到聊天服务器(C)"了。连上后mIRC就会弹出一个频道文件夹。这就表明你已经连上了EC的频道，这时候会弹出一个画面，你可以输入命令"!list"来查看可用的文件下载服务器，在输入了"!list"后，你会看到列出五颜六色的文字，在那些Triggers后面括号里面的就是服务器了。而Triggers后那些带"!"号的就是进入相应下载服务器的命令，如"!ec-good-arcade"和"!ec-tosec-iso"等。在mIRC中，用鼠标左键来复制文字，再于命令行"Ctrl+V"就可以粘贴了。进入下载服务器后，你可以打"help"来查看可用的命令。一般常用的命令有：ls、dir、cd、get、queues等（这些命令只能在fserver中才有效），ls和dir是查看文件名，cd改变目录，get空格加文件名就是下载文件（在这里要连后缀一起打）。在mIRC中下载是要排队的，而你也可以用"queues"来查看自己排到第几位。

下面的几条是大家注意的事项：

1 你不要只是一味地去想把所有ROMS打包到一个ZIP文件或者放到一个快速的FTP上面。

2 如果你有足够的耐心，终有一天你会拥有所有的roms。

3 当服务器太慢时，请不要大叫，并不只有你一个人是这样。



4 当你的正在队列(queue)中排队等待时，请不要大叫，并不只有你一个人是这样。

5 不要使用克隆来从文件服务器(Fserver)上get更多的文件。

6 在文件服务器(Fserver)中不要虚度时间。

7 不要一次又一次地重复你想要"这个RomSet"中的"单个rom文件"的信息。

如果你想进入文件服务器（Fserver），只需要输入"!list"，你会收到一个triggers的列表，你只需要输入频道中的trigger就行了。

例如：!emuchina 或者 !zc-good

在文件服务器中就如在"DOS"或"LINUX"的命令行一样，而你可以使用下面的命令（括号< >中为必须的项）：

-

cd- 改变当前目录，格式：[cd <目录名|..>]

dir- 列出当前目录的所有文件

ls- 列出当前目录的所有文件 [宽行显示]

Get- 从文件服务器中下载一个文件，格式(文件要后缀名)：[get <文件名>]

read- 从文件服务器中读取一个文件，格式：[read <文件名>]

stats- 显示文件服务器的统计信息

who- 显示已经连接了的网友列表

sends- 显示当前发送的列表

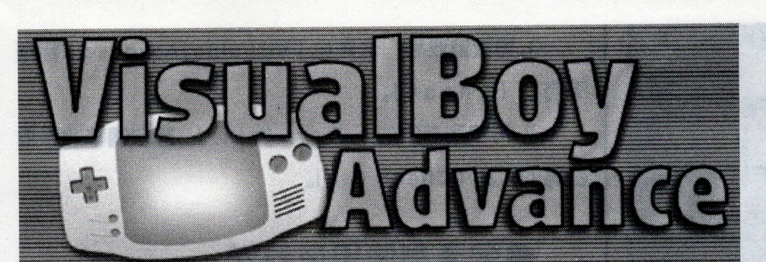
queues- 显示等待的队列

clr_queues- 删除所有你从文件服务器的队列

例如：Get GoodSet 25/26 full set.zip

教学就写到这里，我想现在你一定急着要上MIRC下载东西了！





VisualBoy Advance 模拟器金手指教学

文：匿名人氏

●金手指寻找方法：

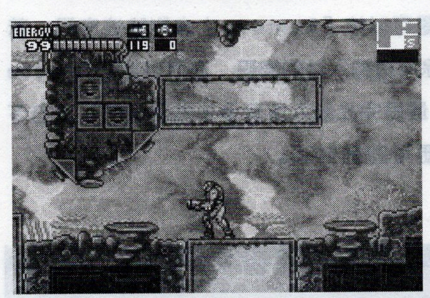
在寻找金手指密码前，请先加载您要寻找密码的GBA游戏：

1.加载游戏后，请先按「VisualBoyAdvance」标题下方的「Cheats」。

2.再按列表中的「Search for cheats...(Ctrl+C)」，开启寻找金手指密码的工具「Search for cheats」。

3.注意：在工具中，左方有一个叫「Data size」的选项，各位应该在该选项勾上适当的数值：若果该寻找密码的数值在255或以下的话，就要勾选8 bit；而数值是256至到65535，就勾选16 bit；至于数值在65536以上的话则勾选32 bit。

●金手指寻找教学：



勾选适当的数值后，就先在寻找金手指密码工具中，按左下方的「Start」，以激活金手指工具。然后本人再以《银河战士》的金手指为例：如果玩家想寻找调分导弹数量的金手指，就要先在「Enter value」的空白栏上填上玩家现在拥有的导弹数目119，而在填写的同时，玩家亦要在左方的「Data size」栏上勾上适当的数值。举个例，由于此游戏的导弹数目少于256，玩家就应该勾选8 bit。填好数值后再按

Search for cheats

Address	Old Value	New Value
0200f970	119	119
02010370	119	119
0201c0ce	119	119
0201c318	119	119
0201cb15	119	119
0201ccd4	119	119
0201ccd5	119	119
0201e14f	119	119
0201e17a	119	119

Search type: Old value / Specific value
Data size: 8 bits / 16 bits / 32 bits
Compare type: Equal / Not equal / Less than / Less or equal / Greather than / Greater or equal
Signed/Unsigned: Signed / Unsigned / Hexadecimal
Update values
Enter value: 119
Start　Search　Add cheat　OK

Search for cheats

Address	Old Value	New Value
03001314	119	117

Search type: Old value / Specific value
Data size: 8 bits / 16 bits / 32 bits
Compare type: Equal / Not equal / Less than / Less or equal / Greather than / Greater or equal
Signed/Unsigned: Signed / Unsigned / Hexadecimal
Update values
Enter value: 117
Start　Search　Add cheat　OK

「Start」右方的「Search」，以唤起金手指密码的寻找器。

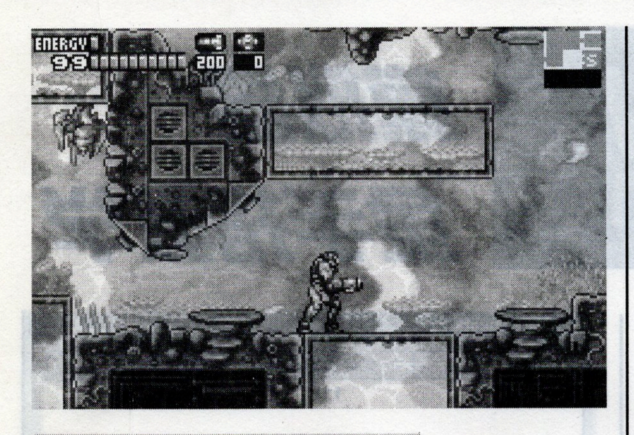
在密码寻找器激活后，在上方的大白栏便会立即出现数组金手指的密码，玩家可以先按工具右下方的「OK」键回到游戏中，再在游戏中增加或减少一些导弹的数目，这时按回「Search for cheats...(Ctrl+C)」，回到工具中玩家就会发觉在大白栏的「New Value」列内会有一组或几组的金手指密码与刚才的数值不同，改变了原定的数值，而这个数值就是刚才玩家增加或减少了的分数数值。不过有时候用肉眼找比较辛苦，我们可以输入目前的导弹数目117，再按「Search」，现在就只剩下一组了。

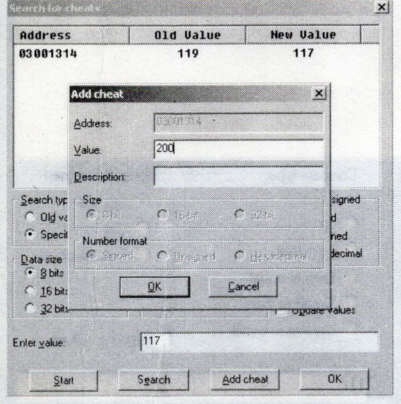
点选它，然后按「Search」右方的「Add cheat」来填写玩家想修改的密码数值，不过要注意，若果修改的数值太大，该游戏就会因为数值太大而当机；不过数值太少亦不好，因为这样所修改的效力就会不太大，所以，数值适中就可以了，若不知道可看看其他金手指密码，我们把导弹数目改为200，按ok回到游戏，导弹数目已经变成200了。

而且只要是有数值的东西，本金手指仪器亦没有









不能修改的可能，不过各位亦要注意，有一些数值本金手指工具是绝对没可能寻找到的。

●金手指工具使用法：

在使用金手指密码前，请先加载您要使用金手指密码的GBA游戏：

1.加载游戏后，请先按「VisualBoyAdvance」标题下方的「Cheat」。

2.再按列表中的「Cheat list...」，开启调教金手指密码的工具「Cheat list」。

●金手指使用法教学：

1.先在「Cheat list」仪器中的大白栏下方按「Cheat...」，然后便会出现输入密码的系统「Add cheat」，以下为它的中文解释：

在「Address」栏填上该游戏的金手指地址，即是金手指的密码。[例如：0x03001314]

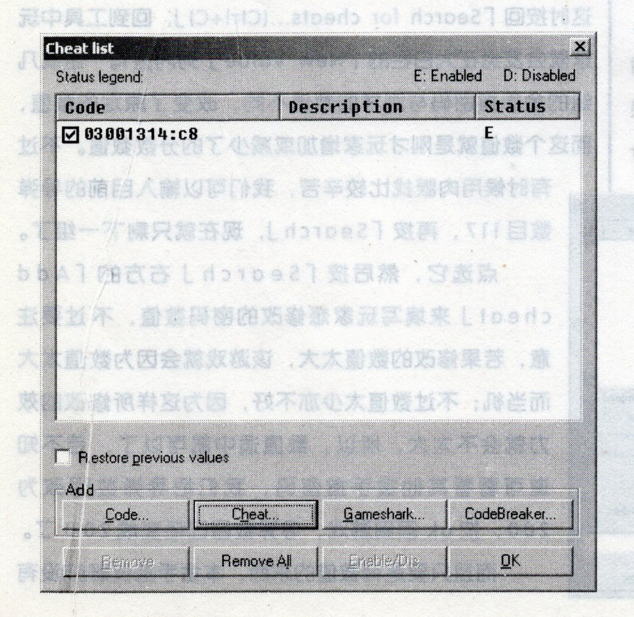
在「Value」栏填上该游戏的金手指数值，注意别填得太大或太少。[例如：200]

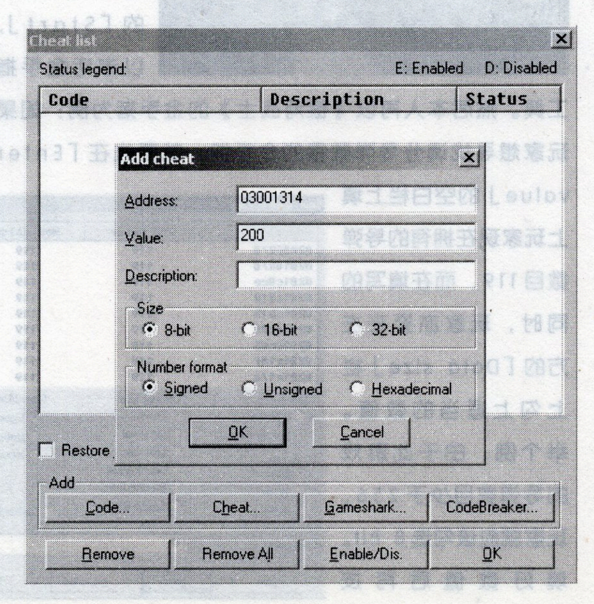
而「Description」栏不填也没问题。

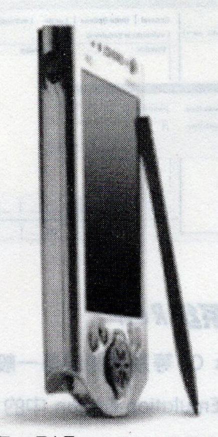
在「Size」栏勾上数值的大小[例如：8 bit]

在「Number format」栏，通常勾上「Signed」项都可以了。

2.全部栏项都填好后再按「OK」，便可以成功完成输入第一组的金手指，而上方的大白栏亦会出现玩家刚才所输入的金手指密码，如此类推，利用以上的方法便可继续输入下一组金手指密码。另外，若果玩家不小心输入了错误的密码，便可以按「Remove」来删除该密码，若果玩家又想删除所有输入过的密码，亦可以按「Remove All」来清除，最后完成输入所有金手指密码后，按右下方的「OK」便可回到游戏。





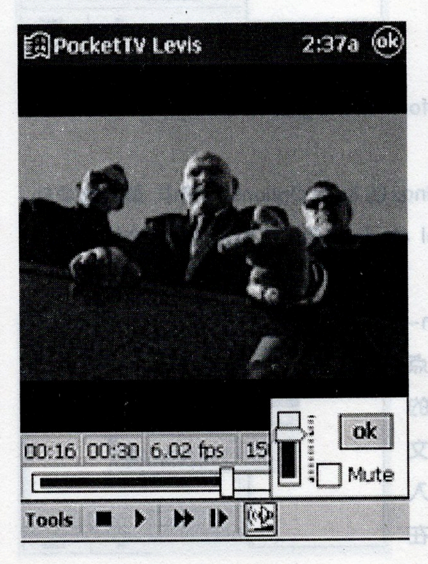


WINDOWS CE 掌上电脑模拟器

编者：与游戏机的模拟器相比，其它的模拟器，多不为大家所熟悉，模拟地带作为一本专业模拟器刊物，致力于为大家发掘更多更有趣的模拟器，接下来，请看本期“第二模拟”。

文：ZIZ

一路以来，PDA 掌上电脑分为两派，其中以微软为首的 WinCE 阵形，以先进的技术、高起点为其阵地，带领 Compaq、HP 等超级厂商据地为王，上面拥有大量的软件，从“媒体播放器”到“IE 浏览器”再到“Office 软件”，俨然一部在掌心运行的高配置电脑，甚至，在 WinCE 这台掌上电脑上，也可以运行模拟器，想到在街上通过彩色屏幕的 WinCE PDA 模拟 FC、PCE、SFC，掌机之王如 GBA 也敌之不过吧？！



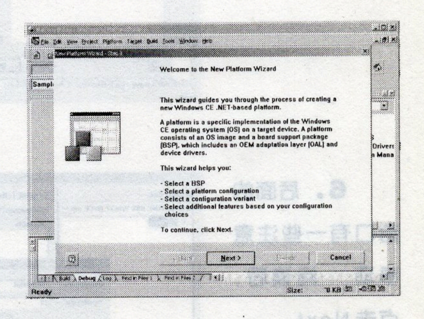
不过，由于其高技术、高配置，WinCE 的 PDA 价钱也是非常高，起码得 3000 元以上，这就阻碍了机器的普及，像笔者这种穷学生，只能望机兴叹，所幸的是有模拟器，终于可以在电脑上爽 WinCE 的 PDA 啦～！而且，这个模拟器是由微软官方发表的，模拟度 100％喔～！

这个 Microsoft Windows CE .NET 4.1 Emulation Edition 提供了一个全能的、廉价的仿真环境。他能在 PC 上模拟各种 CE 设备，为不同的环境定制 CE 软件，还共享绝大多数源代码，可以从网上直接下载。不需要拥有所有类型的 CE 设备也可以在不同平台上调试 CE 软件，甚至为了需要还可自行改写 CE 内核，完全开放代码的 CE4.1，不仅有 Windows 的简单易用，还有 Linux 的高度可塑性，使开发 CE 时得心应手。

和其他的模拟器相比，Windows CE .NET 4.1 Emulation Edition 对计算机的要求不算太高：推荐配置 550Mhz 以上的 CPU，192M 内存，多达 2、3G 的硬盘空间。但是笔者在实际开发时发现，推荐配置远远不够，尤其是创建 Rom 时奇慢无比，模拟终端居然可以轻易把 1G 内存吃光。笔者感觉，1Ghz 的 CPU ,1G 内存，5-10G 的硬盘空间可以满足要求。相信大多是朋友还是有这个条件的。

一、配置模拟平台

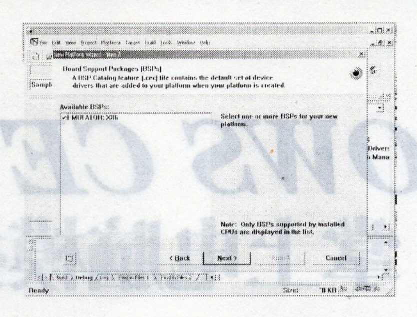
利用 Windows CE .NET 4.1 Emulation Edition 我们可以"制造"出各种 CE 设备。步骤如下：



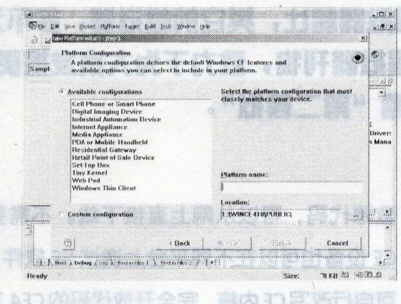
1. 启动 Platform Builder 4.1，打开 File 菜单，选择 New Platform（新平台），这时会出现 New Platform Wizard（创建向导）s,选择 Next。

2. 选择模拟处理器，默认为 EMULATOR: X86 ，即

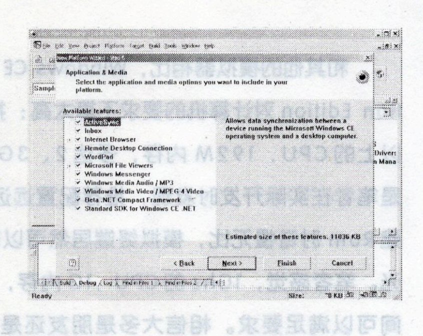
x86 兼容型，利用你的 x86 处理器模拟 CE 处理器，选好后，点击 Next。



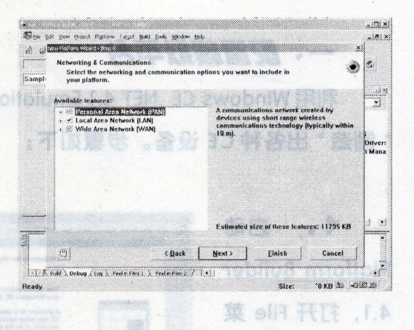
3. 选择要模拟的设备类型，CE 可以在很多设备上运行，模拟器可以模拟这些设备，如果你以开发 PDA 软件为主，就选择 PDA or Mobile Handheld。然后给你的平台起一个名字，如 Sample，点 Next。



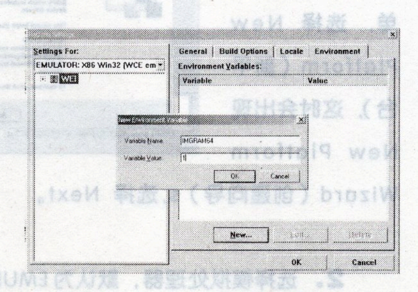
4. 配置要集成的软件环境，根据自己的需要，如是否需要网络浏览器和收件箱，选好后，点击。 Next。



5. 添加所需的网络协议，然后点击 Next。



6. 后面的窗口有一些注意事项，阅读后，点击 Next。



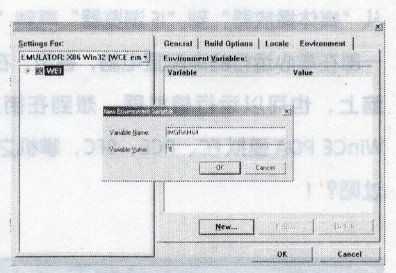
7. 点击 Done 开始创建环境 。

二、生成 CE 的操作系统 ROM

众所周知，使用 Windows CE 等系统的设备一般都把 CE 存储在 ROM 里，CE .NET 4.1 Emulation Edition 中的 Platform Builder 也是会将生成的 CE 放在一个 ROM 的映像文件里，默认文件名为（nb.bin），创建步骤如下：

1. 在 Build 菜单中, 选择 Set Active Configuration。

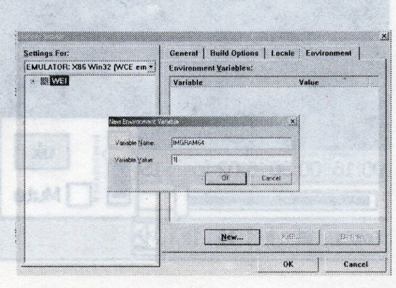
2. 在模拟平台列表中， 选择 Sample – EMULATOR: X86 Win32 (WCE emulator) Debug, 点击 OK 确定。



3. 在 Platform 菜单中选择 Settings。

4. 在 Settings 的 Build Options 标签中, 确保选中 Enable Full Kernel Mode 选项。这对调试程序非常重要。

5. 选择 Environment 标签, 点击 New。在出现的 Variable Name 文本框中， 输入 IMGRAM64；在 Variable Value 文本框中，键入 1， 点击 OK 确定。这样就创建了一个系统变量，他的意思的系统将使用 64M 的 PC 机内存来模拟存储 CE 系统 ROM，如果你的计算机内存足够大，例如在 512M 以上，也可以选者 IMGRAM128 或 IMGRAM256 的值，这样就可以一次装载更多的软件了。



6. 在 Build 菜单中，选择 Build Platform。

7. 在创建过程中会出现一些 Warning 点击 OK 即可。

创建 ROM 会花掉一些时间，一个 32M 的 RAM 可能需要 30 分钟（推荐配置下），完成后，在 Output 窗口会出现 0 error(s)，XX warning(s)的信息。

三、使用模拟器运行 CE 的操作系统 ROM

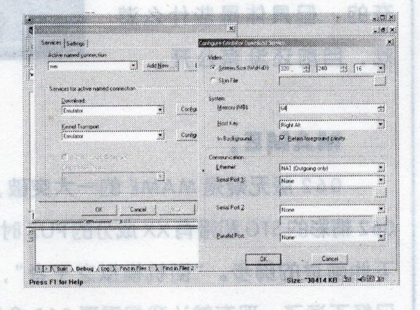
创建 ROM 后，就可以建立与模拟器的连接，将 ROM 调入模拟器运行：

首先必须配置模拟器。

1. 在 Target 菜单中，选择 Configure Remote Connection。

2. 选择 Services 标签。在 Services for active named connection 的 Download 选项框中，选择 Emulator。点击 Configure。

3. 设定你想要的终端分辨率 Screen Size (WxHxD)：如一个典型的 PDA 大小 320x240x16。如果你要的是 Handheld Computer 则选择 640x240x16。



4. 在使用内存大小 Memory (MB) 中，输入 64，注意，这要与前面设定的 IMGRAM64 变量一致，点击 OK 继续。

5. 在 Kernel Transport 选项框中，选择 Emulator。

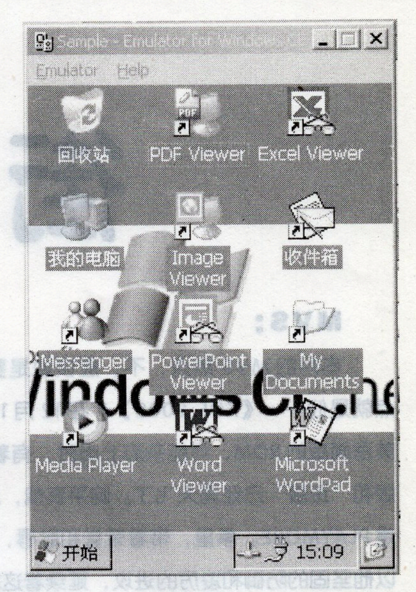
6. 选择 Settings 标签。点击 Download / Initialize Device，确保 Download Image，Initialize (Jump to Image)和 Connect to Device 被选中，点击 OK 继续。

现在已经配置完模拟器，可以调入 ROM 运行了。

7. 在 Target 菜单中，点击 Download / Initialize。

8. 会出现 KITL Security Warning 对话框和一些提示，全部选择 Yes。

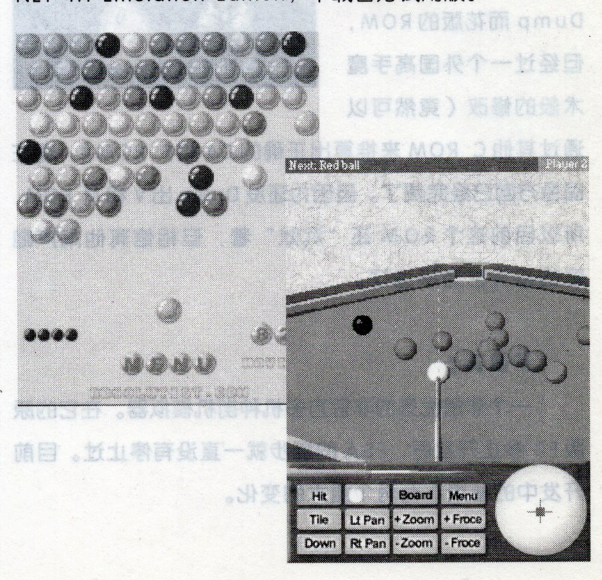
9. 等待一段时间后，名为 Sample- Emulator for Windows CE 的模拟器终端出现了。

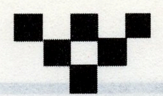


模拟器上的 WindowsCE 完全和真正的 WindwosCE 设备一样，可以运行软件，听音乐，上网 ICQ、看网页、收发邮件。

是不是很有成就感，大家已经拥有自己的“WindwosCE 设备”了，下期，笔者再为大家介绍使用这个“WindwosCE 设备”，譬如...让他运行 SFC 模拟器？！！

另外，本模拟器是 90 天试用版，而且容量较大，本期杂志光盘无法附送，请有兴趣的朋友到微软主页 http://msdn.microsoft.com/downloads/，再查找 Windows CE .NET 4.1 Emulation Edition，下载官方试用版。

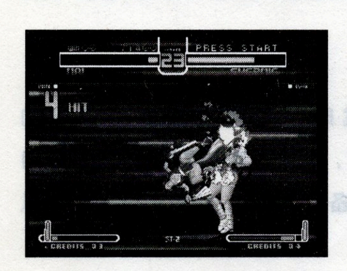




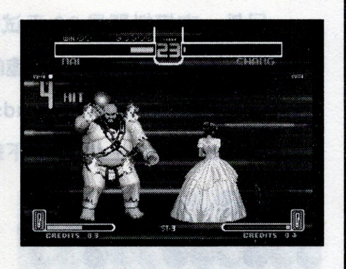
街机WIP

MVS:

本月的MVS热点，不，应该说是整个模拟器界的热点就是他——《KOF 2002》！在12月12日已经放出了完美画面版的ROM，可能杂志上市时，有着完美版ROM的D版和“正版”已经满天飞了。呜乎哀哉，从前是SNK，如今是PLAYMORE。拳皇，带着荣誉和耻辱，带着希望与失望，以他坚固的防御和凌厉的进攻，延续着这段动人的故事。然而当大家对拳皇的钟爱变得畸形的时候，反而一次又一次“无意”地伤害着他。如果大家有留意PLAYMORE的官方消息，应该会发现一条很讽刺的消息——“家用版《KOF2002》在12月29号发售”。相信到时大家都已在PC上练习如何无限连招了。



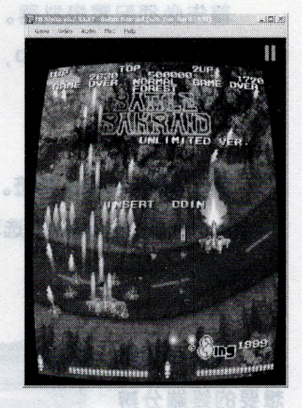
说说现在这个“完美图像版”吧，他的前身是一个因C 4 ROM和S ROM都是Bad Dump而花版的ROM，但经过一个外国高手魔术般的修改（竟然可以通过其他C ROM来推算出正确的C4和S ROM），现在图像方面已经完美了。但因为还没Dump出V和M ROM，所以目前这个ROM还“沉默”着，但相信离他高声咆哮的那天已经不远了。



FBA:

一个非常优秀的非官方多机种街机模拟器。在它的原版FB停止开发后，FBA的脚步就一直没有停止过。目前开发中的新版本有两个重大的变化。

1. 增加了一种叫“Fishbowl Factor”的过滤特效，具体原理是利用D3D的功能，将本来是平面的画面弯曲。听上去是很简单就能做到的东西，但出来的效果是非常让人惊喜的。为什么？大家看看最新的截图就知道了，不知大家有否“回到未来”的感觉？（因为当年的街机球面显象管的效果正是这个样子的！）



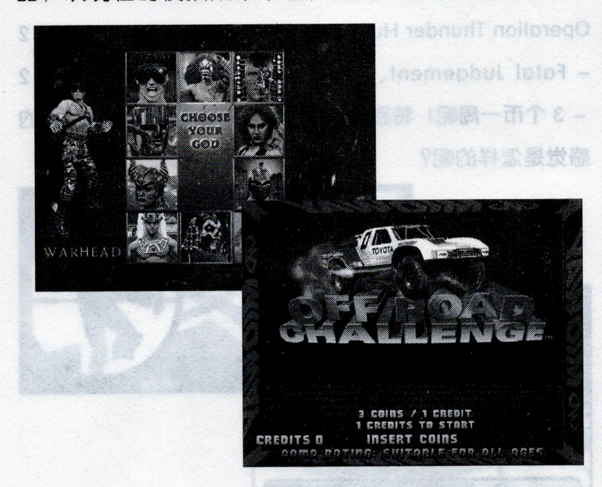
2. 增加了一些2000年推出的游戏的驱动，FBA每次增加游戏驱动都是令人兴奋的，但具体是些什么游戏，目前还没有公开。

MAME:

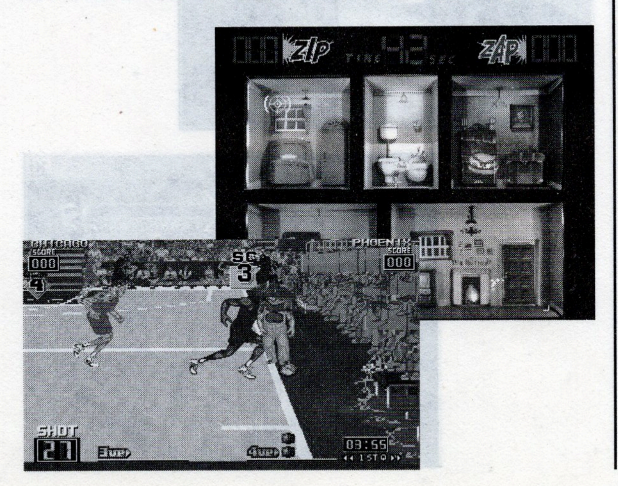
062版无疑是MAME的一大突破，而当大家陶醉在062精彩的STG和带有XX成分的PUZ时，MAME并没有停下他前进的脚步。“街机模拟之王者”，看来离这个目标已经不远了。现在就让我们看看063会给我们带来什么惊喜吧。

Aaron Giles实现了在hdcomp工具中压缩硬盘的抽取和合并，并且为IDE控制器模拟增加了对多种形态的支持，为MIPS III/IV系统增加了ADSP-2100CPU核心的支持，为ADSP-2100 CPU核心增加了对ADSP-2115的支持，并且修正了其中的几个bug，修正了一些TMS32031 CPU核心中的一些bug，重新组织了Williams/Midway驱动，给V-unit驱动加入了War Gods和Off Road Challenge的支持（都还有一些问题）。Barry Rodewald提交了CPS2驱动的Z80修正档，smf改良了这个修正。Manuel Abadia提交了Target Hits的驱动，但是还不能玩。Nicola Salmoria为Crazy Climber驱动增加了对Moon Shuttle的支持，但是仍

有一些图形显示的问题。Midway是一间老牌的游戏公司了，主要产品是一些赛车类的游戏，Off Road Challenge就是一个很不错的作品，而War Gods则是一部3D格斗类游戏，但有着很浓的欧美风格，个人期待值不高。Target Hits是一个94年推出的光枪射击游戏，放在MAME上可能就要用鼠标代替光枪了。令人期待的是任天堂94年的街机游戏《杀手学堂》，这是任天堂在街机上少有的经典作品，从现在的模拟效果来看，还是非常令人期待的。



Stephane Humbert修正了Warp Warp驱动中的DIP切换错误和输入错误。R.Belmont给Run and Gun游戏增加了图形背景层和声音的模拟。但是由于输入方面的原因还是不能玩。Nicola Salmoria修正了其中的一些EEPROM问题。smf修正了Prop Cycle输入问题。Phil Stroffolino提交了Namco System2驱动的更新档,Golly Ghost已经完全可玩了。Run and Gun是KONAMI的出品的一个篮球游戏，当年在各地街机厅也常见到它的身影，而Golly Ghost则是一只NAMCO在90年出品的PUZ游戏，在街机厅里比较少见，到底可玩性如何，要等063出来才知道了。

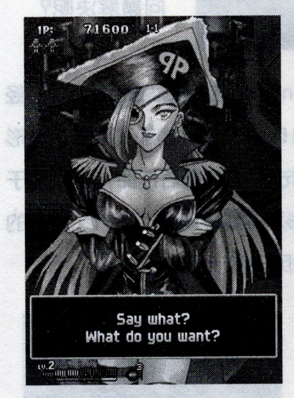


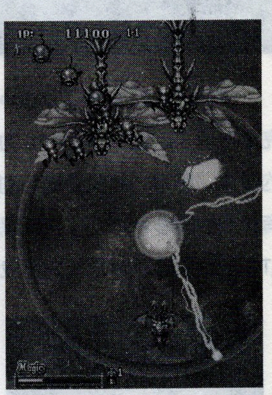
Manuel Abadia提交了一个World Rally的初步驱动,但是因为DS5002FP MCU还没被dump所以不能玩。



David Haywood提交了一个非常初步的Sega ST-V驱动,只能读取ROMs和运行BIOS。ST－V就是那块土星互换机板。

Paul Priest修正了彩京SH2驱动的一些图形问题。



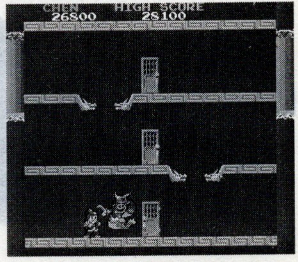


smf修正了另一些和hard disk校验有关系的bug。Stephane Humbert给Sauro驱动加入了一个bootleg版。

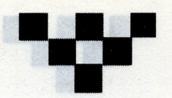
smf还修正了DOS版中的几个错误。

Nicola Salmoria解译了部分World Rally,但还没有完成驱动。Chris Kirmse给Widows版加入了一个文件输入输出的功能。Stephane Humbert修正了Sega System 32驱动中输入部分的一些bug。

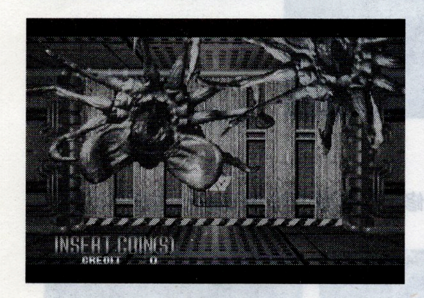




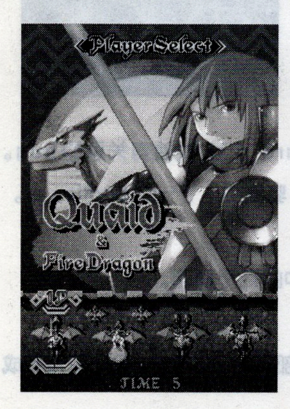
Tomasz Slanina为Wiz驱动增加了对游戏Kung-Fu Taikun的支持,而Stephane Humber修正了其中的一些DIP切换问题和输入问题。

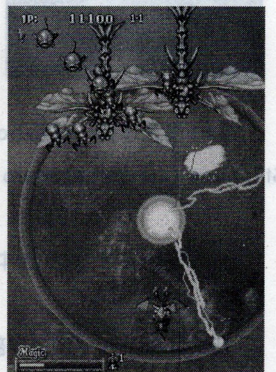


Zsolt Vasvari 整理了 No Man's Land 中树木和水面生成的代码,但是仍有一些小问题。smf 修正了 DOS 版本内存泄漏的问题。David Haywood 修正了 Alien3 中的控制问题。虽然对 System32 的模拟 Modeler 已经做得很不错了,但相信大家还是对 MAME 充满希望的,毕竟 MAME 的效果和稳定性都比 Modeler 优秀一些。在 Modeler 中,Alien3 虽然也支持鼠标输入,但开枪的按键是设置在键盘上的,不知 MAME 能否将此问题解决呢?



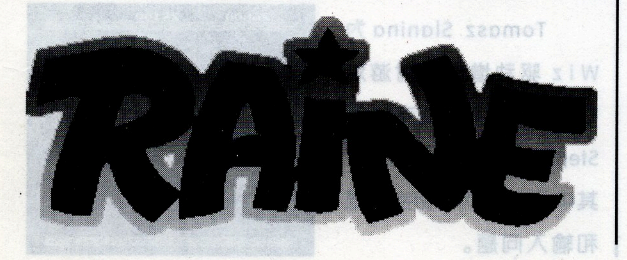
Paul Priest 增加了 Dragon Blaze 的正确图形 ROMs,已经完全可玩了。Zsolt Vasvari 为 Devil Zone 增加了对栅格图形的模拟。彩京"七纵两横"射击系列的最后作品,现在终于有正确的图形 ROM 了。随着彩京的黯然离去,这九个出色的 STG 与彩京的名字也成为游戏历史的一部分了。





Raine:

作者感叹 Stephane 正在庆祝胜利的时候(MAME062 成功推出),Raine 小组还在继续他们的工作。让我们看看他们的工作成果吧:nlx_doom 的声音部分已经大多被修正,包括了对 mazinger(魔神 Z)的完美声音支持,另外作者增加了一个 hyper pac man 的驱动,基于 Haze 的。Raine 现在支持了 history 文件(history.dat),应该会不断完善,这样 Raine 的易用性由提高了不少。魔神 Z 是一个纵版射击游戏,Banpresto 1994 年的出品。



Konami Hornet:

Konami Hornet 模拟计划启动,虽然进展缓慢,但大家都十分关注。为什么?大家看看 Hornet 上有什么游戏吧:Evil Night、Gradius 4 Fukkatsu、NBA Play by Play、Operation Thunder Hurricane Silent Scope、Silent Scope 2 – Fatal Judgement、Terraburst。这些游戏到现在还要 2 – 3 个币一局呢!特别是狙击手 2,不知到时候用鼠标玩的感觉是怎样的呢?



Satourne:

Ben-J 更新了土星 /St-v 模拟器 Satourne 的主页,VDP2 已经模拟成功。这次更新放出了一堆抓图。







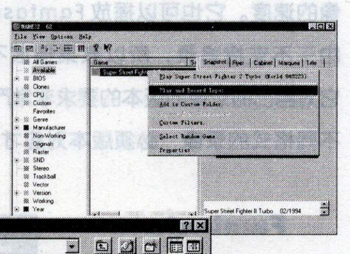
常用模拟器录像播放教学

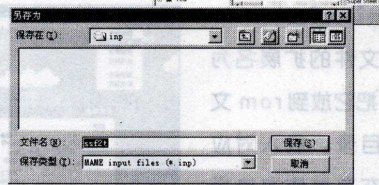
文：纹星

在PC游戏界，星际高手的对战录像一向很受欢迎，玩家可以从观摩中学习，从而提高自己的水平。其实模拟器也可以做到这点，其原理是把游戏运行过程中的控制器动作和相关信息全部记录下来，以文件形式保存，以后就可以直接调用这个文件，再现你的游戏过程。这样制作出来的录像文件不大，里面的信息又是有规律而且重复的，压缩后文件很小，非常便于在网络上流传。下面就简明介绍一下几种常见模拟器的录像播放方法：

MAME

录像文件的扩展名为“.inp”，把它放到inp目录下。选择(不要载入游戏)对应游戏后，在菜单依次选择“file-playback input”，在出现的对话框中选择对应的inp文件打开，然后模拟器就会自动载入游戏并开始播放录像。用跳帧键（F8、F9）结合加速键(F10)可以调节观看录像的速度。mame录像的缺点是要用录制录像时版本的模拟器播放，才能正确完美的观看。不同的版本也能观看，但是可能会出现中途“愚蠢”死掉等等问题。



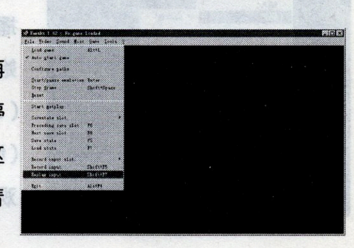


WINKAWAKS

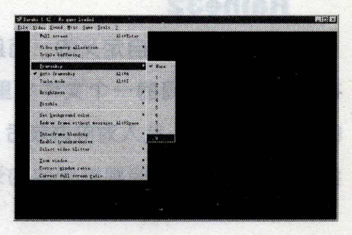
录像文件的扩展名为“.rc0 ～ .rc9”，把它放到recinput目录下，载入对应游戏后，在菜单依次选择“file-replay input” （快捷键是Shift+F7）即可开始观看录像，在“video - frameskip”处可以调节跳帧，在结合“video - turbo mode”(快捷键是alt+t)可以调节观看录像的速度。

常见问题：

1. WINKAWAKS是在1.40版才开始支持录像。

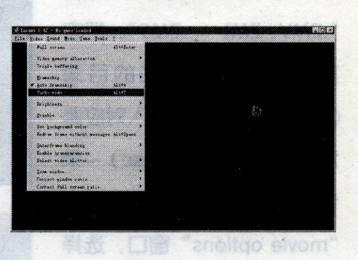


2. 回放中途如再点录像，录像动作停止，游戏仍在继续，这时你可以操纵游戏接着目前的进度玩下去。



3. 录像时的频率与游戏默认不符，会导致动作与游戏不同步，要手工调整。

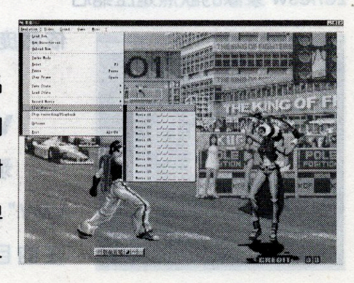
4. 同一游戏的录像，在不同版本版本间其实可以通用 。



例如：吞食天地在“世界版”里录的录像文件wof.re0，用亚洲版看原本读取不到，这时更名为wofa.rc0，亚洲版即可顺利播放。美国版（u）、日本版（J）、欧洲版等原理一样。

5. WINKAWAKS没有速度调整的功能，机子配置较好的人可以尝试把游戏跳帧改到9。

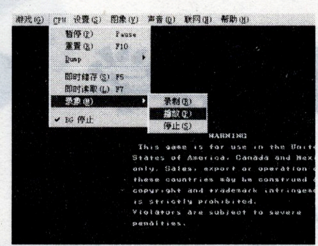
Nebula



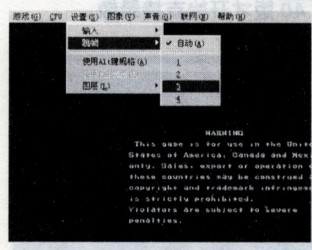
录像文件的扩展名为“.inp”，把它放到INPUT目录下，载入对应游戏后，然后在菜单依次选择“Emulation –

Play Movie – movie_//_”即可开始观看录像。

callus



录像文件的扩展名为“.cm0”，把它放到存盘文件所在的目录。载入对应游戏后，在菜单依次选择“CPU–录像（movie）–

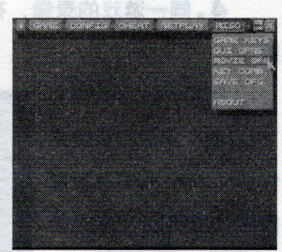


播放（play）”即可开始观看录像。在“设置（settings）–跳帧（frameskip）”处可以调节观看录像的速度。

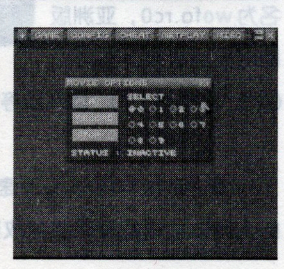
Raine32

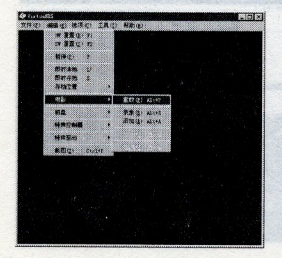
录像文件名是自定义的，而且没有扩展名，一般放在和rom名相同的一个文件夹里。把这个文件夹放到DEMOS目录下，载入对应游戏后，按“SHIFT+F4”，选择录像文件后，开始观看回放的录像。

ZSNESW



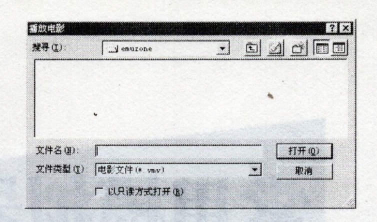
录像文件的扩展名为“.ZMV、.ZM1 ~ .ZM9”，把它放到存盘文件所在的目录（默认是saves），载入对应游戏后，选“其他（misc）–录像（movie opn）–”，出现“movie options”窗口，选择0~9内要播放的录像，点“播放（play）”就可开始观看录像。tab键上边的“~”键可以调节观看录像的速度。zenesw录像的缺点是压缩后依然庞大，所以流通很少。





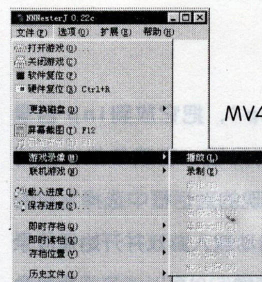
VirtuaNES

录像文件的扩展名为“.VMV”，把它放到rom文件所在的目录，载入对应游戏后，选“编辑–电影–重放”在出现的对话框中选择打开（这一系列动作的快捷键是ALT+P），就可开始观看录像，跳帧键是小键盘上的“+、–”，可以通过其来调节观看录像的速度。VirtuaNES录像的缺点与mame相似，必须版本对应才能正确观看。



NESTICLE

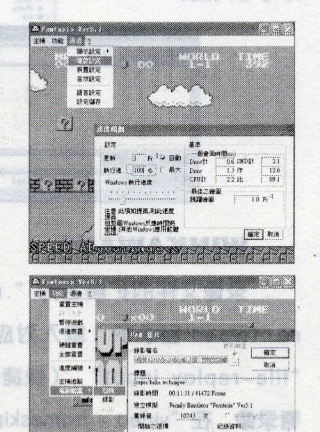
录像文件的扩展名为“.nsm”，把它放到rom文件所在的目录，载入对应游戏后，选“CPU – NES MOVIE – PLAY”即可开始观看录像，在“settings – frameskip”处可以调节观看录像的速度。



nnesterJ

录像文件的扩展名为“.FMV、.MV4、.MV5”，把它放到rom文件所在的目录，载入对应游戏后，选“文件–录像–播放”在出现的对话框中选择对应的文件打开，就可开始观看录像，在“选项–参数选择”里可以调节观看录像的速度。它也可以播放Famtasia模拟器的录像，但是由于不支持追录，所以效果播放不好。跟MAME一样，它对自己的录像的版本的要求非常严格，不同版本可能产生不同格式的录像，必须版本对应才能正确观看。

Famtasia



录像文件的扩展名为“.FMV”，把它放到rom文件所在的目录。载入对应游戏后，在菜单依次选择“功能 – – 电影动画 – – 放映”确定后就可开始观看录像，在“周边–速度设定”处可以调节观看录像的速度。

汉化情报站

文：中国人

■《时空之旅》剧情版取消，完全版延期放出

来自goldegg的消息：

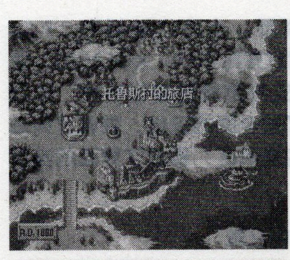
基于以下原因，《时空之旅》剧情版取消，完全版延期放出。

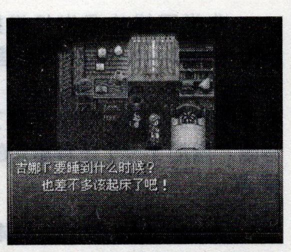
1.由于我最近汉化的进度比较慢，使得原本定于24日的剧情版不能按时完成；

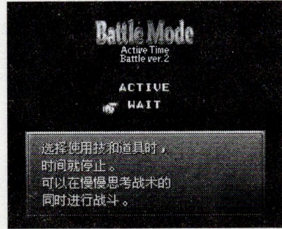
2.原定24日的剧情版是因为小字库未能破解，现在小字库的破解找到方法并且差不多完成了一半，为了避免日后修改上的麻烦，决定将小字库破解完而放出完全版；

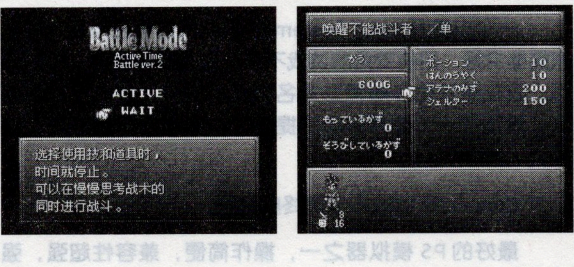
3.为了使翻译达到更好的效果，需要更多的时间进行修改和润色；

4.为了避开与另外一个大作在推出时间上的冲突（呵呵，玩笑）。









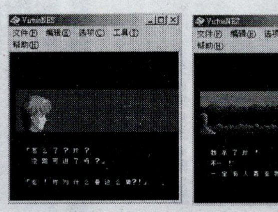
在此对那些喜爱《时空之旅》并一直在等待汉化版的朋友表示歉意。

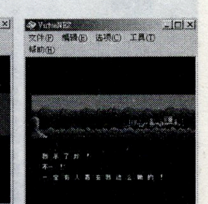
■《忍者龙剑传3》完美汉化版

peacockwang在模拟中文网的论坛放出了FC超经典游戏——《忍者龙剑传3》完美汉化版。请看他的原话：

OK，终于搞定了！好累啊，不过比预计的提前一周

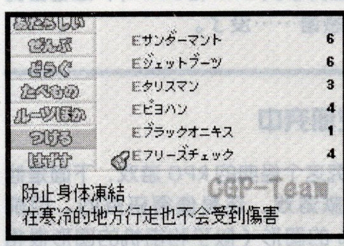


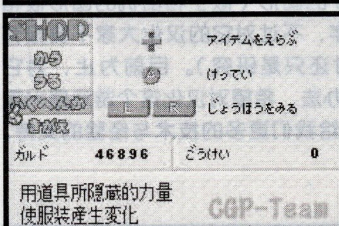




完成，还是很欣慰的。《忍3》的汉化主要是针对剧情，其它如状态栏我觉得还是不要汉化为好。我自己测试的时候把这游戏打穿了两遍，应该没有错了。搞得现在也算一高手了，呵呵！

■《世界传说－换装迷宫》汉化正式启动





传说迷的好消息，CGP小组的小胖正式开始汉化《世界传说－换装迷宫2》（GBA）。整体汉化非常顺利，现在汉化程度10%，各个地方都汉化了一点，不过状态栏全改了，改成英文的，这样大家就能知道升级后哪些地方改变了。物品说明部分、职业图鉴说明部分全部翻译，开始

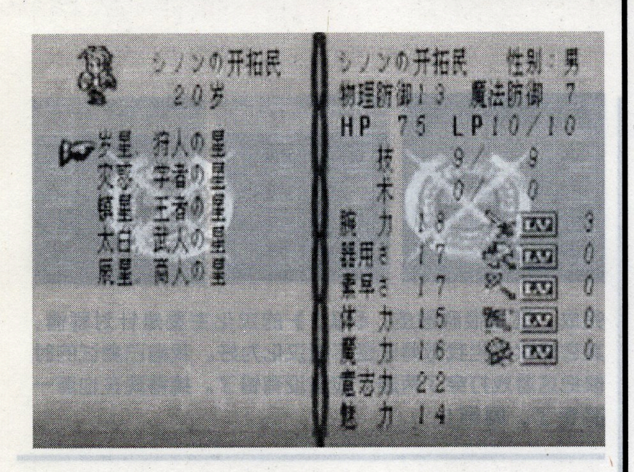


部分剧情也汉化了，但是ROM字库的字不够用，所以还是要破解和替换字库。

■浪漫沙加3汉化启动

SFC超经典RPG浪漫沙加3的汉化在liujunusa的带领下终于启动了！请看他的原话：

其实已经研究了好久，在我与Astruias寄来的码表做



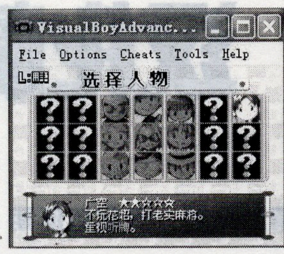
了对照后，更正了几处错误。在此，感谢Astruias寄来码表供我研究，感谢疯狂打字员Crix和Banny，感谢雷骑士1985的翻译。最后感谢……没了。

■天外魔镜汉化研究中

liujunusa正在研究这个经典的RPG游戏，下面是他的话：《天外魔镜》这款游戏，还是值得研究的。目前我已经破解了它的80%的图形（似乎和街机的图形很相似）和20%左右的文字，不过对它的汉化大家不要报有太多的奢求（现在暂时还只是研究）。目前为止，对它的压缩文本还没有找到办法，希望对汉化这个游戏感兴趣的朋友可以加入进来，给我们更多的技术与经验的支持。谢谢！



■麻将风云发布





lifeiyu原话：

这个游戏应该是盗版商请人汉化的，我没有听到过相关的汉化消息。我的ROM来自D版卡带，它居然还加入了检测程序。还好不是很难，我已经去除了，但是去除之后还是有一些问题，那就是游戏中出现“听、胡”等的地方会出现乱码，别的对游戏并没有什么影响。

■飞雪宣布终止模拟器汉化

原文如下：

由于某些原因及条件限制，本人以后不会再做模拟器的汉化，这是最后几个汉化作品，希望大家喜欢。

Calice 0.6.6 官方简体中文版

非常不错的多街机模拟器，支持的基板有CPS/NEOGEO/System/Zn等，官方支持MS4、KOF2001、龙吼等新游戏，效果很不错，支持游戏速度也很快，强烈推荐朋友们下载。汉化版做了较全面的汉化，并做了简单修改，增加了一个注释事项的提示区，修改了界面的美观程度。

Viva Nonno 22.0.3 简体中文版

一个支持Namco System22系统的街机模拟器，模拟效果非常好，目前支持的游戏不多，但是都很经典，强烈推荐。汉化版汉化了所有游戏名和提示信息，并做了简单修改，增加了一个注释事项的提示区，修改了界面的美观程度。

Connectix VGS 中文最终典藏版

最好的PS模拟器之一，操作简便，兼容性超强，强烈推荐！

■口袋妖怪汉化始动

来自ROC的消息：

口袋妖怪中文显示。
CGP小組

因为出差昨天才得知口袋发布了，这是我很

喜欢的游戏，因此第一时间进行破解。目前完成了程序的破解，很快即将投入翻译工作！

程序破解的内容：

1.原编码为1Byte改成双字节编码。

2.追加简体字库，并且保持原字库的显示风格。

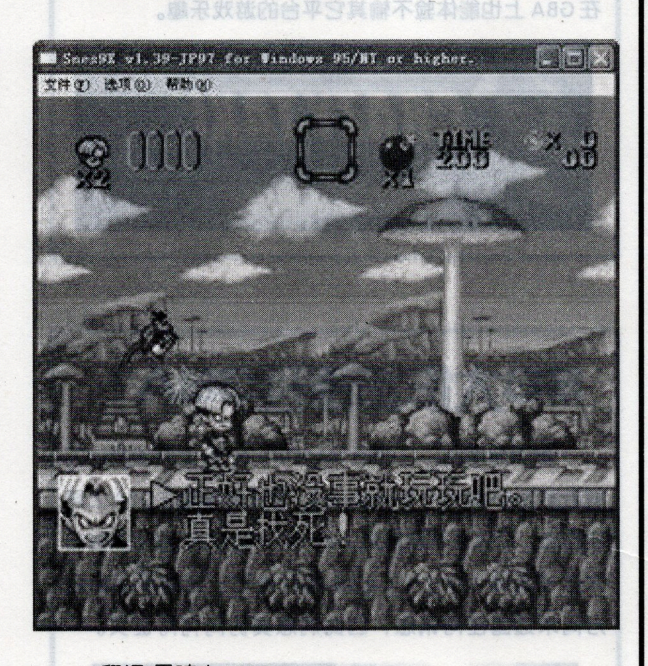
3.修改显示程序，适合11x11点阵字库的显示。

■《GO！GO！恶魔少年》最终测试

大家期待已久的SFC经典A·RPG《GO！GO！恶魔少年》已经进入最终测试阶段，liujunusa放出的这个最终测试的版本，剧情99%汉化，文本全部润色。相信不久后大家就可以玩到完全汉化版了。

该汉化版的相关人员名单如下：

制作人:liujunusa



翻译:雷骑士1985

组织:模拟中文网汉化小组（目前将改名为模拟天下汉化小组）

日期:2002年12月3日

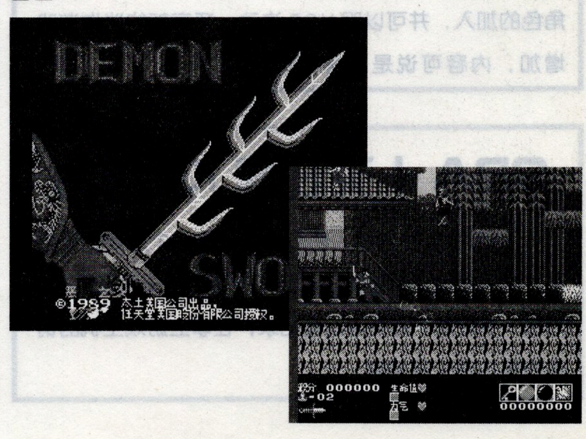
■《银河战士》汉化补丁

GBA上的大作银河战士放出不久，Chrono已经开始了汉化工作，目前进展速度不错。汉化1.00版补丁已经放出，按他的说法，经过的多次测试应该已经没有什么bug。



■恶魔之剑

antigloss完成了DAMON SWORD的汉化，这个游戏的文字非常非常非常的少，加起来不到20字，所以被他选为处女作。看看他的话：在高手们看来，汉化这个游戏实在是不屑一顾，因为实在是简单之极。但对于我这个新手来说，却碰了不少砖头。一开始因为找了几次都找不到那些英文字母的代码，所以汉化的很差。后来不知道怎的，又找到那些代码了，所以片头那些英文汉化的不错。只是不知道那样翻译恰当否。由于缺乏经验，画字就用了近一个小时。不管怎么说，我的处女作总算大功告成。虽说字数少，但也是完全汉化版的哦！快来鼓励我吧！我需要掌声和笑声还有鲜花！如果能得到你下载回去试玩哪怕是1秒钟，都将会是我一生中最大的荣幸！谢谢各位！谢谢狼组！谢谢屎王！谢谢自己！



游戏动态

GBA《DQ》新作

ENIX公布要在GBA上推出、以七代主角的好友王子Keafa为主题的《怪兽仙境》最新作《勇者斗恶龙 怪兽仙境～Caravan Heart（Dragon Quest Monsters: Caravan Heart）》，游戏中将有超过20种职业登场，另外原野地图也都将会以3D立体的方式来表现。另外目前已经抢先公布了游戏的预定LOGO卡标，相信再过不久就应该有游戏画面或其它新信息公布。



《音速小子GBA 2》

预定2002年12月19日、定价5800日圆的GBA动作游戏《SONIC ADVANCE 2》，游戏中不但地图关卡为前作六倍大之外，就连游戏强调的速度感也大幅提升，可说是在2D的《音速小子》中带给玩家最快速度刺激的作品。而且游戏中还有新角色的加入，并可以跟NGC连动，还有新的迷你游戏增加，内容可说是非常丰富。



GBA十天狂卖100万台

美国任天堂表示，他们又创下了一个游戏史新纪录，GBA在北美大狂卖，在感恩节商季十天内狂卖100万台，不但创下北美游戏新纪录，在掌上游戏主机的销售表现也是个里程碑。

《疯狂出租车》飙到GBA上了！

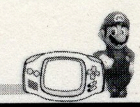
由THQ与SEGA开发推出，备受玩家喜爱，之前曾经在DC与Xbox上推出的另类竞速游戏《疯狂出租车（Crazy Taxi）》，现在其最新作《Crazy Taxi: Catch a Ride》即将于GBA上登场了。在GBA版中，预定将会有2个都市和5个主要游戏等级，另外还有4名原创司机角色登场。另外游戏中也预定将会收录9个迷你游戏，让玩家在GBA上也能体验不输其它平台的游戏乐趣。



SS大作将重现GBA？

据消息指出，之前由Treasure在SS上开发推出的射击游戏《Radiant SilverGun》，现在正考虑在GBA上再度推出，而且还将能够跟Treasure在NGC推出的射击大作《斑鸠（Ikaruga）》相互连动。但由于目前官方尚未透露任何讯息，因此消息真伪尚有待证实。

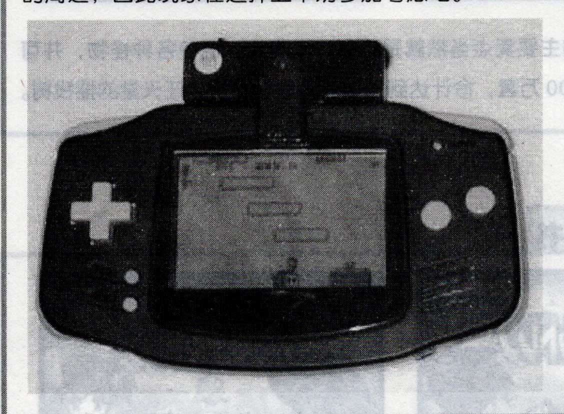




GBA新背光装置登场

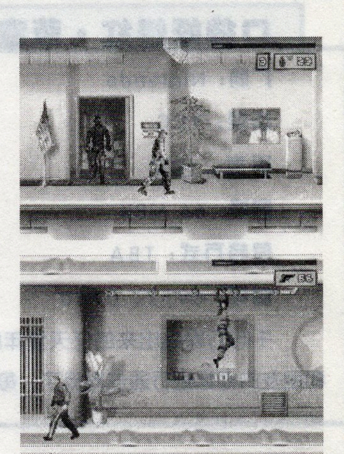
喜欢玩GBA又觉得画面黑黑的不太清吗？现在一款最新的GBA背光装置登场，让玩家以后再没有画面黑暗不清的困扰。这款预定2002年12月20日左右发售、定价4480日圆的背光装置，玩家在使用时只要把它接在GBA上面，就可以有背光的效果，而且它还可以直接使用GBA本体的电源，并附灯光电源开关，让玩家在游戏上更加地方便。

附带一提，这项GBA周边并不是官方正式推出的周边，因此玩家在选择上不妨多加考虑吧。



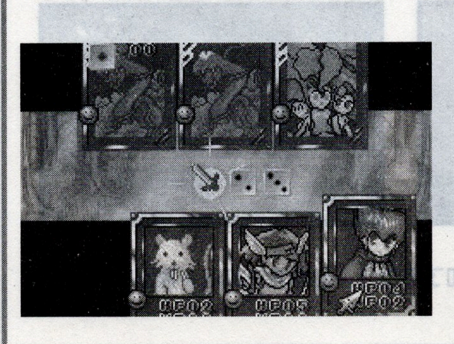
GBA上的《间谍游戏》

Ubi Soft公司表示，他们目前在XBOX大热卖的谍报动作游戏《间谍游戏》，也将会有GBA版本。不过碍于硬件机能而将改为2D横滚动条动作游戏，但玩家还是必须小心翼翼操作主角，以隐匿的方式潜入敌人阵营达成使命，而主角山姆费雪多样化的动作也将会在GBA上重现。



《Monster Maker》双新作GBA登场

SUCCESS宣布将在12月于GBA上推出两款《Monster Maker》系列新作RPG《Monster Maker 4：Killer Dice》跟《Monster Maker 4：Flash Card》。游戏中玩家可以使用《Flash Card》去制作自己专属的任务与冒险，并利用《Killer Dice》去设计牢房迷宫等等。另外游戏也支持GBA的相互联机，玩家可以藉此交换道具或进行对战。



《JET SET RADIO》GBA登场

由THQ开发制作、SEGA之前曾经在Xbox与DC上推出贩售的《JET SET RADIO》，如今发表将要在GBA上推出游戏系列最新作。在GBA版中，玩家将可以藉由五名角色来互相对战或协力过关，一起挑战游戏中的五个模式。虽然目前并没有公布任何画面，但是据表示游戏舞台关卡将会以3D构成，可说是非常地令人期待。

目前这款游戏预定明年春天在美国发售。另外其它由THQ预定在GBA上开发制作的SEGA游戏软件尚有《疯狂出租车》、《太空第5频道》等游戏。



游戏速递

口袋妖怪红·蓝宝石

厂商：Nintendo

类型：TCG

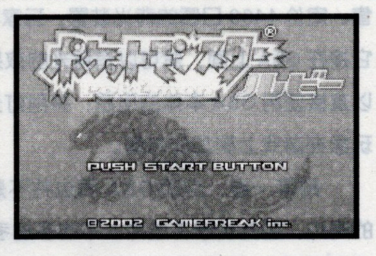
语言：日文

容量：64 MBit

存档方式：TBA

编号：0757、0760





千呼万唤始出来的任天堂年度超大作！《口袋妖怪》的主要卖点当然就是玩家可以收集、培养各种怪物，并可和朋友的怪物进行通信对战了，每个版本的出货数已达到了100万套，合计达到了200万套，不愧为任天堂的摇钱树。

真女神转生－恶魔之子光之书·暗之书

厂商：Atlus

类型：RPG

语言：日文

存档方式：SRAM

容量：64 Mbits

编号：0737、0756





这是某些女神系列FANC久等了的作品，此类的特色就是怪物的合成以及养成系统（如果我没记错的话），没接触过此类的也应该试试。PS：游戏中隐藏的宝物很多，什么书架、花盆、柜子等都有，要勤搜索了！游戏中的音乐也绝顶的好听。

超级机器人大战 OG

厂商：Banpresto

类型：SLG

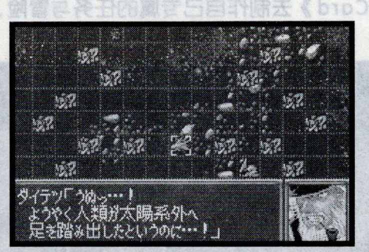
语言：日文

容量：64Mbits

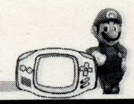
存档方式：FLASH ROM

编号：0747





又是机战的新作，个人感觉比不上机战R，但原创的人物也为该作加了不少分。但游戏在机战R推出不久之后就推出个人认为并不是明知之举，倒有些抢钱的感觉。

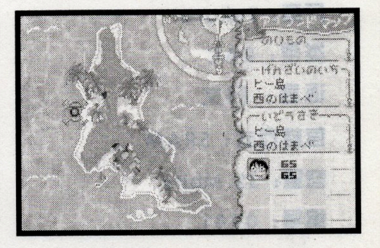


游戏速递

海贼王－七个岛的大秘宝

厂商：Banpresto
类型：AVG
语言：日文
容量：64 Mbits
存档方式：SRAM
编号：0738

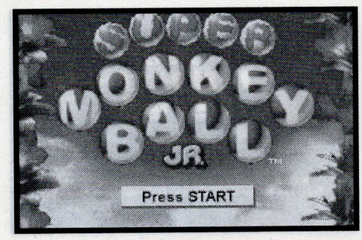




在各个机种上都有移植作品，改编自超人气漫画《海盗王》，题材不错。画面很清新，很适合在GBA上出这类的游戏。本作最大的卖点就是可以和明年推出的NGC版的《海贼王》进行资料上的连动。

非常猴子球

厂商：THQ
类型：PUZ
语言：英文
容量：32 MBit
存档方式：SRAM
编号：0763

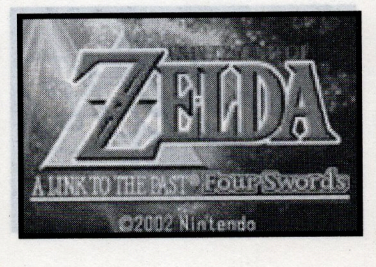




一款十分有趣的游戏，玩家要控制在气泡里的猴子通过场景里的障碍到达终点。游戏中最特别的地方是玩家不是控制猴子本身，而是控制场景来令猴子球滚动而到达终点，而且游戏还附有几个很有特色的小游戏，是一款值得推荐的游戏。

塞尔达传说－时空隧道

厂商：Nintendo
类型：A · RPG
语言：英文
容量：64 Mbits
存档方式：EEPROM
编号：0776



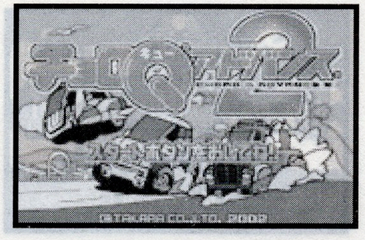


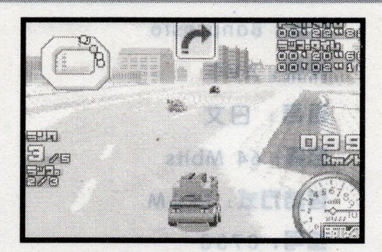
SFC上的大作移植版，游戏的可玩性不容置疑。而GBA版最吸引的地方是加入了多人模式，玩家们在多人模式中要发挥团结互助的精神才能过关，可以说多人模式令游戏变得更为好玩。

游戏速递

Q版赛车 A 2

厂商： Takara
类型： RAC
语言： 日文
存档方式： SRAM
容量： 32 Mbits
编号： 0781

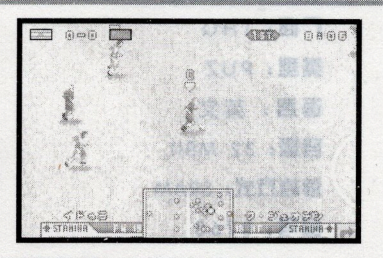




TAKARA 的 Q 系列作品，赛车，赛船，坦克，它的优点是可爱的造型，还有 Q 系列总是能够把主题内外的趣味性同时提升。就拿这款 Q 赛车来说，比赛时候场地各异，激烈异常，车的造型又很多。而且还要把比赛中得到的宝物和奖金用来改造车子，这个系统相当丰富多彩……美中不足是碍于机能，画面表现稍差，帧数也少。

实况世界足球口袋版 2

厂商： Konami
类型： SPG
语言： 日文
容量： 64 Mbits
存档方式： EPROM
编号： 0782

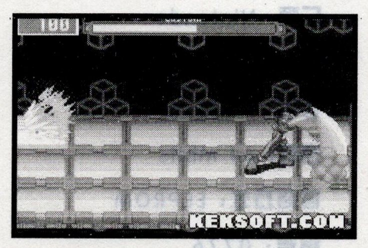


第一感觉进入游戏很快，菜单很眩，但绝对没有一点多余的东西，名家风范已经有所表现了。进入比赛，啊，真的有人语解说，这才是“实况”两字的真髓啊。球员动作作了调整，虽然有点难控制，不过真是感觉是人在踢球，仿真程度如此高的足球游戏可以在 GBA 上玩真是感动。

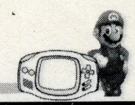
洛克人 EXE 3

厂商： Capcom
类型： A · RPG
语言： 日文
容量： 64 Mbits
存档方式： SRAM
编号： 0787





应该是 GBA 唯一的连出三作的系列，产量可谓高，不过 capcom 的质量还是有保证的。卡片 + 半实时的战斗方式也已经习惯了，游戏的模式基本上已经固定下来，除了增加了新武器和细处上的变化，没有太多改进。





口袋妖怪红宝石·蓝宝石简要攻略

文：皮卡丘

流程攻略篇

刚进入游戏，必须先选择好主人公男女性别，如果你是选择的男，那么你的对手（也就是博士的孩子）就会是女，反之亦然。然后取好你喜欢的名字，就开始游戏了。

游戏一开始，主角在一辆卡车里，原来是刚搬家到这里，进家以后先上二楼，对着墙上的钟设定时间，由于游戏是采用的真实时间制，所以建议大家还是按照现实的时间来设定，没带表的时候看看时间也不错。

设好了后妈妈会让你去镇里逛逛，和新邻居们打打招呼，来到右边屋的二楼，会见到主角以后的对手，然后出门往下，就会看到博士的研究所，进去发现博士不在，出门后发现上面有动静，上去后发现博士正被一只**ポチエナ**追赶，地上放着一只博士的背包，博士看见主角赶到，叫主角从背包里拿出一只妖怪来打倒**ポチエナ**，三只妖怪的属性分别是草，火，水，进化后火的属性会变为火和格斗，水的属性会变为水，地，草系不变。主角挑选了一只，轻而易举的打倒了敌人。救了博士随他一起回到了研究所，博士为了感谢把刚才挑选的那只妖怪送给了主角，并拜托主角去103号道路把他的孩子叫回研究所。



出了研究所往上走，来到了**コトキタウン**镇，在这里可以补充一下体力，与商店门口的人对话还会得到伤药。补充好体力后向上走，来到了103号道路，博士的孩子果然在草丛里，上前与他对话，但他为了看看主角的实力执意要与主角决斗，于是战斗开始。博士的孩子手中的妖怪属性是克制我方选择的那只妖怪的，不过好在现在等级都低，并没有本属性的攻击技能，所以也是只稍微费了点力就打败了对手，对手战败后只得听从主角的话，回研究所去了。

回到研究所，对手已经在那里了，博士为了感谢主角，赠送了一台图鉴给主角，而对手也为了感谢主角带信，也赠送了主角5个精灵球，现在就可以捉妖怪了。

出了研究所来到家门口，发现母亲在门口，与她对话会获得加速鞋（按住B键移动速度会变为正常的2倍），然后就可以正式开始冒险了。到了**コトキタウン**镇往左

走，通过102号道路来到了トウカシティ镇，路上有不少的训练员，可以趁此机会练练级。トウカシティ镇是第一个有GYM会馆的城镇，不过这里的首领却说主角是新手，等主角得到4个徽章后再来挑战，并派了一个小毛孩教主角如果捉妖怪（汗~~）教完后出镇往上走，会遇见水之团（红宝石则是熔岩团，后面以此类推）的人，两句不和对方向主角发起了攻击，不过他的妖怪实在是太菜，很容易就解决掉了，解决后水之团的人逃跑了，问一下旁边的人他会送你一个超级球，在现阶段算是比较高级的道具了。



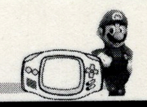
往上走通过一座桥到了カナズミティ市，在这里记得仔细调查一下民居，有一位老人会送给主角1号秘传机器いあいぎり（居合斩），在市里的学校老师还会送给主角先行攻击的道具。都得到后来到了这个市的会馆，这个会馆是岩石系的，开始选择妖怪如果是水和草就只需要练到会本系的招数就可以通过了，如果是选择的火系的妖怪就必须练到第一次进化，进化后学到格斗系的招数，不但不被克了还反克了岩石系，轻松的就过了。打过后会馆首领会送主角39号技巧机器（岩封）和岩石徽章，有了岩石徽章就可以在平时使用居合斩来砍树了。

过了会馆后往左走，会发现水之团的人把一个人的东西偷走了，那人委托主角帮他追回失物，往右追了一会看到一个山洞，洞外站着一位老人，他告诉主角他的爱宠也被水之团的人抢去了，进去打败了水之团的人，救出了老人的宠物，水之团的人把偷来的道具也给了主角。拿着道具出了山洞，回到カナズミティ市会有人带你到了一座房子里，失主为了感谢主角就送给了主角一个口袋工具，还送给了主角一个超级球，不过也要主角帮个忙，就是帮他们送一封信。往下走正要走出カナズミティ市的时候碰到了对手，他告诉主角刚才有一位老人和一只宠物往下走了，主角继续往下走来到了老人的家，老人为了感谢答应送主角到河道对面，于是乘着老人的船来到了ムロタウン镇。

来到了ムロタウン镇后发现这里有会馆，于是就进去挑战了，这里的会馆是格斗系的，如果有飞系的妖怪或者招数将会很轻松，如果没有就有点难度了，因为大部分的敌人攻击都挺高的。打败了首领后它会送你08号技巧机器（加强）和格斗徽章，有了格斗徽章就能在平时使用闪光来照明了。出了会馆往上会来到个一个山洞，在里面会得到05号秘传机器（闪光），并且找到了カナズミティ市委托你找的人，对方会送给主角47号技巧机器（钢之翼），然后便消失了（如再回到カナズミティ市委托你送信那个人那里，他会给你学习机器）。

到码头再问下老人，选第二项便船便会开到了カイナシティ市，进入城市后发现有许多水之团的人聚集在博物馆门口，现在进不去，于是就先到了右下方的船工厂与里面的人对话，对话完后出来发现博物馆门口的人没有了，于是就进去看看，进去后买了50元的票后与第一个水之团的人对手，他会送给你46号技巧机器（偷窃），然后到二楼，到二楼后会发现水之团的人来偷东西，于是战斗开始，解决后水之团的人全体逃跑了。这时出门往上走，会发现先堵在上面的水之团成员也消失了，于是往上面进发，在上面会看到一个忍者的小屋，里面有不少好道具。得完后出门往右走，又会遇到对手，这次与她对话后开战，这次她的实力不凡，妖怪也进化了，击败她后她送给了主角一个宝物探测器，可以发现隐藏的宝物。继续往





上来到了キンセツシティ镇，在镇上商店的右边民居里会得到06号秘传机器（碎岩）。再到镇上的自行车店，会得到自行车，自行车有两种，一种是按着B键可以跳的，一种是如果不撞到东西就会跑的飞快的，不过建议还是用可以跳的那种，因为后面有些地方必须要这种自行车才能跳过。

选择好自行车后来到了镇上会馆，门口站着先在トウカシティ镇教主角捉妖怪的哪个人，他要与主角决斗，不过不一会就败下阵来了。打败他后进入会馆，这个会馆以电系的居多，所以使用地系招数比较好。打败首领后得到了34号技巧机器（电击炮）并且也得到了徽章，有了这个徽章就可以在平时使用碎岩了。

打完会馆后向上面走，途中112号道路有沙漠，现在还不能进去，于是往左走，上了一个阶梯之后发现水之团的人在缆车站的门口守着，现在也进不去，继续往左过了一个山洞，来到113号道路，这里飘着大雪，再往左走就来到了ハジツゲタウン镇，在镇上补给一下后往左走，会来到一个山洞，山洞里熔岩团和水之团正准备火拼，不过看到主角来了后却都散了。等他们走后继续往下走，会发现又回到了カナズミティ市，然后去原来解救那位老人宠物的哪个山洞，会发现里面有两个人，不过他们被岩石隔开了，这时用碎岩技能打碎石头，那个男的就会送给主角04号秘传机器（怪力）。

然后会到缆车站，会发现没有人拦路了，于是坐缆车上行，会看到熔岩团的人和水之团的人正在大火拼，往左上走点会和水之团的首领发生战斗，打赢后熔岩团的人会向主角道谢，然后两个团的人都走了。然后调查地上的装置，得到陨石。

得到陨石后往下走，发现刚才被挡住的路现在通了，于是就往下前进，这里的楼梯只有用自行车的跳跃方式才能向上，多跳几次得完了道具后便来到了フエンタウン镇，这里的是个温泉胜地，与温泉前面的老奶奶对话她会送给你一个蛋，孵出来会是LV5的小忍耐兽。补充下道具后就往会馆前进了，这里的会馆是火系的，到现在大家应该会有一只水系的妖怪吧，用水系或者地系来打都非常有效。打败首领后她会送你50号技巧机器（燃烧殆尽）这招是火系招数，威力有140，不过使用后自己的特攻会下降一级，不适合经常用；并且还得到了火系的徽章，可以在平时使用怪力术了。

这时已经奏齐了4个徽章，就可以回到トウカシティ镇了，到了镇上的会馆，通过一层一层的门来到了会馆首领的面前，打败它后会得到徽章，有了这个徽章就可以使用乘浪了。出会馆门后去会馆左边的房子，里面的人会给主角03号秘传机器（乘浪）。

来到キンセツシティ镇，在往边走一直走到河边，然后使用乘浪来到119号道路，在119号道路的最上方有一座大厦，里面的科学家正被水之团的人劫持，主角见义勇为的打倒了坏人，水之团又再一次落败了，科学家为了感谢主角，送了一只25级的ポワルン给主角。

解决完后往右走来到了ヒワマキツティ镇，但这里的会馆不知怎么的进不去，被什么无形的东西挡住了，没办法，只好继续往下走。往下走遇到了对手，再一次打败他后得到了2号秘传机器（飞天），继续下行，在桥上遇到了一个人，他给了主角喷雾剂，能使挡路的变色龙恢复本来的样子，拿着这个道具再回到ヒワマキツティ镇的会馆，使用这个道具，挡路的变色龙便会现出原形了（最好是收了，变色龙没野生的）进去后打败了会馆首领，并取得了徽章，有了这个徽章就能在平时使用飞天了，再也不用辛辛苦苦到处跑东跑西了。



通过了120，121道路到达了ミナモシティ市，这里有最大的百货大

楼，在这里补充好道具，收集好情报后然后到122号道路中央的小岛上，先在岛的内部得完所有的道具，然后再到外部去解救被水之团包围的一对老夫妇，击退水之团后老夫妇会送给主角一件道具。

然后到カイナシティ市的码头，会发现潜水艇被水之团盗走了，于是主角追到了ミナモシティ市右边海滩的上方，发现了水之团的基地，当追到最底部时发现潜水艇已经开走了……（注意在基地里可以得到大师球，一定要仔细找，是4个球放在一起的，其中两个是顽皮弹）

主角通过127，128号水道来到了トクサネシティ镇，在这里有第七个会馆，这个会馆是超人系的，会馆的首领是双胞胎，所以与首领对战的方式也是2V2，在开战前一定要把第二只妖怪设定好。在解决他们后会得到超人系徽章，并且可以在平时使用潜水了。出道馆后在镇的左上方民居里会得到08号秘传机器（潜水）

然后到127号，128号水道，看见是深蓝色的区域就使用潜水，如果是潜到了ルネシティ镇就记住位置，先不进去，直到潜到进入一个山洞后有个潜水艇的地方就对了，进去后里面回游大量的水之团成员，一路打倒不少人后来到最里面，会发现水之团的首领（蓝宝石）或是熔岩团的首领（红宝石）和传说中的神兽，红宝石则是グラードン，蓝宝石则是カイオーガ。但因为神兽发怒将整个海底山洞破坏了，神兽也不知去向，而且天空中也下起了大雨。（蓝宝石版是下雨，红宝石版是刮沙尘暴）

随后赶到ルネシティ镇，会发现神兽逃到了镇里的山洞里，在山洞中随便还拿到了07号秘传机器（攀瀑布），最后到了洞的最深处，与神兽交战，大战一场后终于将它收入球中，这时大陆上的天气也恢复了正常。

出山洞后镇上的会馆也开门了，进去解决掉最后一个会馆，相信有神兽的力量应该是非常简单的吧~~。打败首领后得到了最后一个徽章，并且攀瀑布也能在平时使用了。

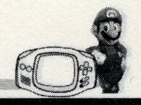
最后到128号水道，使用攀瀑布サイユウシティ镇，通过冠军之路来到了四大天王这里，这次的四大天王实力不凡，等级高不说，能力都十分的强，第一次打之前一定要做好充足的准备，在打完四大天王后会和上届的冠军交手，结果没想到竟然是屡次给主角帮助的人（就是给主角喷雾剂，有时还给秘传机器那人）打败他后主角成为新的冠军，并且把自己的队伍存入电脑，做为纪念（老套，每代都是这样~）

在看完通关画面进入游戏，在主角家里会得到一张船票，不过这张船票并不能到前作的世界，而是只能在カイナシティ市，ミナモシティ市，バトルタワー一着3个地方来回通行，バトルタワー是通关之后有的新地方，就和水晶里的战斗塔是一样的，可以用自己LV50或者是LV100以下这两中等级的妖怪与电脑对战，也算一点小安慰吧。

特性说明篇

あめふらし	战斗中自动出现雨天天气(198号妖怪特有特性)
かそく	速度会自动上升
カブトアーム—	不会受到会心一击
がんじょう	一击必杀无效
しめりけ	不管是谁都不能够自爆(自爆不能)
じゅうなん	不会变成麻痹状态
すながくれ	在沙漠地形里回避会上升
せいでんき	用普通或格斗系招数攻击会受到麻痹
ちくでん	受到电攻击 HP 回复
ちょすい	受到水攻击 HP 回复
どんかん	不会变成诱惑状态

ノーてんき	不会受到天气影响
ふくがん	技能的命中率上升
へんしょく	属性会变为敌人攻击你的招数的属性
めんえき	不会中毒
もらいび	受到火攻击变强
りんぷん	不会受到技能追加效果影响
マイペース	不会变为混乱状态
きゅうばん	用吸盘吸住地面
いかく	让对手攻击下降(暴鲤龙)
かげふみ	对手不能逃跑
さめはだ	让对手变成伤痕累累



ふしぎなまもり	只有克制才能够打到
ふゆう	不受到地面系攻击
ほうし	对对手放出胞子
シンクロ	毒，麻痹，烧伤转移到对手
クリアボディ	不会因为对手能力下降
しぜんかいふく	解除外来的异常
ひらいしん	把电系的攻击移到自身
てんのめぐみ	技能的追加效果变得容易出现
すいすい	下雨的时候速度变快
ようりょくそ	晴天的时候速度变快
はっこう	怪物遭遇率上升
トレ—ス	复制对手的特性
ちからもち	攻击力很高
どくのとげ	给予对手毒
マグマのようい	不会变成冰冻状态
みずのべ—ル	不会变成烧伤状态
じりょく	钢系的怪物不能逃跑
ぼうおん	不会受到音系攻击
あめうけざら	下雨的时候稍稍回复
すなおこし	不会收到沙尘暴天气的影响
プレッシャ—	会减少对手招数的PP值
あついしぼう	火和冰招数变强
にげあし	从战斗中逃跑变得容易
ほのおのからだ	给予对手烧伤
はやおき	起来变得更加快（被麻痹冰冻等等）
するどいめ	不会因为对手命中率下降
かいりきバサミ	不会因为对手攻击下降

ものひろい	有时会捡到道具
なまけ	攻击不会出现连续
はりきり	攻击力变高很容易出现
メロメロボディ	使敌人呈现诱惑状态
プラス(+)	和マイナス在一起的时候变强
マイナス(-)	和プラス在一起的时候变强
てんきや	ポワルン随着天气变身
ねんちゃく	道具不会丢失(指战斗中道具被打丢的情况不是说道具永久丢失)
だっぴ	脱皮以后治疗身体
こんじょう	异常状态时攻击上升
ふしぎなうろこ	异常状态时防御上升
ヘドロえき	吸取的时候体力减少
しんりょく	关键时刻草系威力上升
もうか	关键时刻火变强
げきりゅう	关键时刻水系威力上升
むしのしらせ	关键时刻虫系威力上升
ひでり	战斗中日照变强
ありじごく	对手不能逃跑
やるき	不会睡眠
しろいけむり	不会因为对手能力下降
ヨガパワ—	攻击力高(瑜加功。。。)
シェルア—ム—	不会受到会心一击
そうおん	不会受到声音类攻击（例如超声波，噪音等）
エアロック	不会受到天气影响
ふみん	不会变成睡眠状态

道具一览篇

回复类

キズぐすり	回复一只怪兽的体力20点
きのみジュース	回复一只怪兽的体力20点
いいキズぐすり	回复怪兽体力50点
おいしいみず	回复一只怪兽的体力50点
ちからのこな	回复一只怪兽的体力50点
サイコソーダ	回复一只怪兽的体力60点
ミックスオレ	回复一只怪兽的体力80点
モーモーミルク	回复一只怪兽的体力100点
すごいキズぐすり	回复怪兽体力200点
ちからのねっこ	回复一只怪兽的体力200点
まんたんのくすり	怪兽体力全回复
かいふくのくすり	怪兽的体力和异常状态全部回复
ふっかつそう	复活
げんきのかけら	复活一只怪兽并回复一半的血
げんきのかたまり	复活一只怪兽并回复所有的血
せいなるはい	复活所有的怪兽
ピーピーエイド	回复一个绝招的10点PP值
ピーピーリカバー	将一个绝招的PP值补满
ピーピーエイダー	回复全部绝招的10点PP值
ピーピーマックス	将一只怪兽的全部绝招的PP值补满

进化类

たいようのいし	特定的怪兽进化用（日）
つきのいし	特定的怪兽进化用（月）
ほのおのいし	特定的怪兽进化用（炎）
かみなりのいし	特定的怪兽进化用（雷）
みずのいし	特定的怪兽进化用（水）
リーフのいし	特定的怪兽进化用（叶）
かわらずのいし	持有的怪兽能进化

提升能力类

マックスアップ	提升最大体力值
タウリン	提升攻击值
ブロムヘキシン	提升防御值
インドメタシン	提升速度值
リゾチウム	提升特技攻击值
キトサン	提升特技防御值
ふしぎなアメ	提升怪兽等级1级
ポイントアップ	提升PP值的最大值
ポイントマックス	提升PP值至最大值
プラスパワー	战斗中提升攻击力
ディフェンダー	战斗中提升防御力
スピーダー	战斗中提升速度
ヨクアタール	战斗中使用，提高绝招的命中率
スペシャルアップ	战斗中使用，提高怪兽的特性
エフェクトガード	战斗中提升已方的能力
クリティカッター	战斗中使用后，了解对方弱点

恢复药

どくけし	解毒
やけどなおし	解除被烧伤的状态
こおりなおし	解冻
ねむけざまし	解除昏睡状态
あおいビードロ	解除昏睡状态
まひなおし	解除麻痹状态
きいろビードロ	解除混乱状态
あかいビードロ	着迷状态回复
ばんのうごな	回复有异常状态
フエンせんべい	回复所有的异常状态
なんでもなおし	回复一只怪兽所有的异常状态
くろいビードロ	未知
しろいビードロ	未知

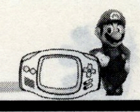
果实类

クラボのみ	解除麻痹（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
カゴのみ	解除昏睡（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
モモンのみ	解毒（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
チーゴのみ	解烧伤（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
ナナシのみ	解冻（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
ヒメリのみ	回复10点PP值（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
オレンのみ	回复10点体力（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
キーのみ	解混乱（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
ラムのみ	回复异常状态（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
オボンのみ	回复30点体力（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
フィラのみ	回复体力的同时会处于混乱（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
ウイのみ	回复体力的同时会处于混乱（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
マゴのみ	回复体力的同时会处于混乱（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
バンジのみ	回复体力的同时会处于混乱（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
イアのみ	回复体力的同时会处于混乱（必须是怪兽拿着，才会在战斗中对自己使用）
ズリのみ	使用这棵果实可以种出ズリ
ブリーのみ	使用这棵果实可以种出ブリー
ナナのみ	使用这棵果实可以种出ナナ
セシナのみ	使用这棵果实可以种出セシナ
パイルのみ	使用这棵果实可以种出パイル
ザロクのみ	使用这棵果实可以种出ザロク
ネコブのみ	使用这棵果实可以种出ネコブ
タポルのみ	使用这棵果实可以种出タポル
ロメのみ	使用这棵果实可以种出ロメ
ウブのみ	使用这棵果实可以种出ウブ
マトマのみ	使用这棵果实可以种出マトマ
モコシのみ	使用这棵果实可以种出モコシ
ゴスのみ	使用这棵果实可以种出ゴス
ラブタのみ	使用这棵果实可以种出ラブタ
ノメルのみ	使用这棵果实可以种出ノメル
ノワキのみ	使用这棵果实可以种出ノワキ
シーヤのみ	使用这棵果实可以种出シーヤ
カイスのみ	使用这棵果实可以种出カイス
ドリのみ	使用这棵果实可以种出ドリ
ベリブのみ	使用这棵果实可以种出ベリブ
ヂイラのみ	提升攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
リュカのみ	提升防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
カムラのみ	提升速度（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）

秘传、技巧类

No. 01	居合切	カナズミシティ，いあいぎりオヤジ的家得到
No. 02	飞空	119号道路，战胜博士的孙子/孙女后得到
No. 03	冲浪	トウカシティ，ミツルの家得到（要拥有4枚徽章后）
No. 04	怪力	シダケタウン北方洞窟，要使用岩碎
No. 05	闪光	いしのどうくつ入口，山男处得到
No. 06	岩碎	キンセツシティ，右下民居
No. 07	攀瀑	ルネシティ，めざめのほこら
No. 08	潜水	トクサネシティ，ダイゴ的家得到
No. 01	气合拳	115号道路，要使用冲浪
No. 02	龙之爪	りゅうせいのたき，要使用攀瀑
No. 03	水之波动	ルネシティ镇GYM
No. 04	冥想	トクサネシティGYM
No. 05	吼叫	114号道路，带着ポチエナ的人处得到
No. 06	剧毒	ほのおのぬけみち，要使用怪力
No. 07	雾	あさせのほらあな
No. 08	巨大化	ムロタウンGYM
No. 09	种子机枪	トウカのもり出口，一小孩处得到
No. 10	觉醒之力	ヒワマキシティ民居，和老奶奶玩游戏得到
No. 11	日本晴	120道路，ひでりのいわと，要使用冲浪
No. 12	挑拨	からくりオヤジ的家，5回CLEAR后得到
No. 13	冷冻光线	118号水道，船上/游戏中心奖品，4000枚代币
No. 14	吹雪	ミナモシティ百货大楼购买/游戏中心奖品，4000枚代币
No. 15	破坏光线	ミナモシティ百货大楼购买
No. 16	光之壁	ミナモシティ百货大楼购买
No. 17	守护	ミナモシティ百货大楼购买
No. 18	祈雨	118号水道，船上
No. 19	亿万吨级吸取	123号道路，一女子处得到
No. 20	神秘之守护	ミナモシティ百货大楼购买
No. 21	八当	キナギタウン民居，队伍第一只妖怪亲密度极低时得到
No. 22	太阳光线	狩猎区，要使用冲浪
No. 23	钢之尾	りゅうせいのたき，要使用攀瀑
No. 24	十万伏特	ニューキンセツ发电所任务完成后，テッセン处得到/游戏中心奖品，4000枚代币
No. 25	闪电	ミナモシティ百货大楼购买
No. 26	地震	かいていどうくつ
No. 27	恩返	キナギタウン民居，队伍第一只妖怪亲密度很高时得到
No. 28	挖洞	ハジッゲシティ，与114号道路交界处的房子
No. 29	精神障碍	冠军之路/游戏中心奖品，4000枚代币
No. 30	影子球	おくりびやま内部顶层
No. 31	瓦割	ルネシティ左上民居
No. 32	影分身	113号道路，对一土堆调查/游戏中心奖品，1500枚代币
No. 33	反射盾	ミナモシティ百货大楼购买
No. 34	电击波	キンセツシティGYM
No. 35	火炎放射	游戏中心奖品，4000枚代币
No. 36	泥爆弹	ムロタウン，集会所一男人处得到
No. 37	砂岚	111号道路，沙漠最下方
No. 38	大文字	ミナモシティ百货大楼购买
No. 39	岩石封	カナズミシティGYM
No. 40	燕返	ヒワマキシティGYM
No. 41	いちゃもん	选美场（？）
No. 42	空元气	トウカシティGYM
No. 43	秘密之力	111号道路，树旁一人处得到
No. 44	睡眠	ミナモシティ，右上民聚
No. 45	着迷	シダケタウン选美场，一女子处得到
No. 46	盗窃	カイナシティ博物　，岩浆团/水之团员处得到
No. 47	钢之翼	いしのどうくつ，ダイゴ处得到
No. 48	技能交换	おくりびやま
No. 49	猫夺	？
No. 50	燃烧殆尽	フエンタウンGYM

ヤタピのみ	提升特技攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
ズアのみ	提升特技防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
サンのみ	能够直接命中对手的弱点（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
スターのみ	无限提升5个能力之一（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
ナゾのみ	未知的果实



战斗使用类

ピッピにんぎょう	和野生怪兽战斗，逃跑率100%
エネコのシッポ	和野生怪兽战斗，逃跑率100%
ひかりのこな	使敌方怪兽命中率下降（必须怪兽持有）
しろいハーブ	可以将战斗中下降的能力恢复到原来值（必须该怪兽持有）
きょうせいギプス	可以将战斗中下降的速度再变强（必须该怪兽持有）
がくしゅうそうち	能够得到附加的经验值（必须该怪兽持有）
せんせいのツメ	可以先制攻击（必须该怪兽持有）
やすらぎのすず	暂时不知道什么用。（必须该怪兽持有）
メンタルハーブ	当战斗中处于メロメロ状态时自动恢复（必须该怪兽持有）
こだわりハチマキ	提升攻击的威力
おうじゃのしるし	造成伤害的同时使对方产生恐惧（必须该怪兽持有）
ぎんのこな	提升虫系绝招的威力（必须该怪兽持有）
おまもりこばん	战斗结束后得到2倍的金钱（必须该怪兽持有）
きんめおふだ	减低遇低率（必须该怪兽持有）
こころのしずく	ラティアス、ラティオス的特技攻击力和特技防御力提升（只能这两个怪兽持有）
しんかいのキバ	パールル的特技攻击力提升（只能パールル这个怪兽持有）
しんかいのウロコ	パールル的特技防御力（只能パールル这个怪兽持有）
けむりだま	和野生怪兽战斗，逃跑率100%
きあいのハチマキ	可以从气绝状态复活（必须该怪兽持有）
しあわせタマゴ	战斗结束后总能得到多一点的经验值（必须该怪兽持有）
ピントレンズ	未知
メタルコート	提升はがね类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
たべのこし	战斗时回复体力（必须该怪兽持有）
りゅうのウロコ	龙系的怪兽所持有的不可思议的鳞
でんきだま	提升皮卡丘的特技攻击力（必须皮卡丘持有）
やわらかいすな	提升じめん类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
かたいいし	提升いわ类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
きせきのタネ	提升くさ类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
くろいメガネ	提升あく类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
くろおび	提升かくとう类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
じしゃく	提升でんき类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
しんぴのしずく	提升みず类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
するどいくちばし	提升ひこう类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
どくバリ	提升どく类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
とけないこおり	提升こおり类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
のろいのおふだ	提升ゴースト类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
まがったスプーン	提升エスパー类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
もくたん	提升ほのお类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
りゅうのキバ	提升ドラゴン类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
シルクのスカーフ	提升ノーマル类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
かいがらのすず	给予对方伤害的同时自己回复体力（必须该怪兽持有）
うしおのおこう	只能提升少许みず类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
のんきのおこう	使敌人的命中率下降少许（必须该怪兽持有）
メタルパウダー	提升防御力（只有メタ系怪兽才可以）

精灵球类

マスターボール	最强的怪兽捕捉球
ハイパーボール	比スーパーボール更强的怪兽球
スーパーボール	比普通的モンスターボール强的怪兽球
モンスターボール	最普通的捕捉野生怪兽的怪兽球
サファリボール	在狩猎地区捕捉怪兽的特殊怪兽球
ネットボール	专门捕捉水和虫系怪兽的怪兽球
ダイブボール	专门捕捉生活在海底的怪兽的怪兽球
ネストボール	对比较弱的怪兽可以很方便捕捉的怪兽球
リピートボール	用这个捕捉到的怪兽亲密度较高
タイマーボール	能够简单捕捉空中怪兽的怪兽球
ゴージャスボール	能够简单捕捉火系怪兽的怪兽球
プレミアボール	纪念的珍贵怪兽球

其它类

ハートのウロコ	心之鳞片，非常重要的东西，可以拿来交换许多东西与技能。
あなぬけヒモ	从洞窟或者迷宫中逃出
むしよけスプレー	前进100步，途中比较弱的怪兽不会出现
シルバースプレー	前进200步，途中比较弱的怪兽不会出现
ゴールドスプレー	前进250步，途中比较弱的怪兽不会出现
ちいさなキノコ	普通的蘑菇，可以卖出
おおきなキノコ	珍贵的蘑菇，可以卖高价
しんじゅ	普通的珍珠，可以卖出
おおきなしんじゅ	珍贵的珍珠，可以卖高价
ほしのすな	可以卖高价
ほしのかけら	可以卖高价
きんのたま	可以卖高价

THE KING OF FIGHTERS™ CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE 2002 全队伍战术解说

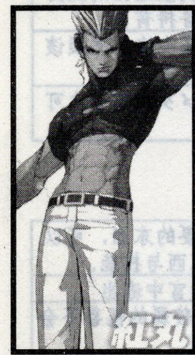
草薙京 KYO KUSANAGI

普通投 扒铁 近敌←/→+C
普通投 一刹背负投 近敌←/→+D
特殊技 外式 轰斧 阳 →+B
特殊技 外式 奈落落 空中↓+C
特殊技 八拾八式 ↘+D
必杀技 百拾四式 荒咬 ↓↘→+A
百贰拾八式 九伤 荒咬中↓↘→+A/C
百贰拾五式 七濑 九伤中B/D
百贰拾七式 八锖 九伤中A/C
贰百拾贰式 琴月阳 八锖中→↘↓↙←+B/D
外式 砌穿 八锖中A/C
百贰拾五式 七濑 八锖中B/D

必杀技 百式 鬼烧 →↓↘+A/C
必杀技 百拾五式 毒咬 ↓↘→+C
四百壹式 罪咏 毒咬中→↘↓↙←+A/C
四百贰式 罚咏 罪咏中→+A/C
百式 鬼烧 罚咏中→↓↘+A/C
必杀技 四百贰拾七式 斩铁 →↘↓↙←+B/D
必杀技 R.E.D. KICK ←↓↙+B/D
必杀技 七拾五式 改 ↓↘→+B/D·B/D
超必杀 里百八式 大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+A/C
MAX超杀 里百八式 大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+AC
隐藏超杀 伍百贰拾四式 神尘 近敌(→↘↓↙←)X2+AC



二阶堂 红丸 BENIMARU NIKAIDO



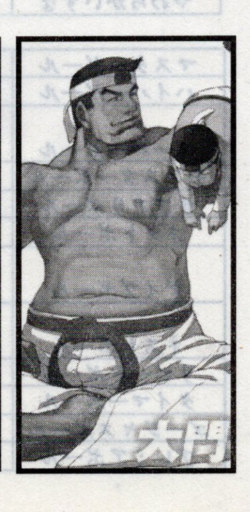
普通投 抓击 近敌←/→+C
普通投 前抓掷 近敌←/→+D
空投 旋转膝落 空中除↑外+C/D
特殊技 飞行训练 空中↓+D
特殊技 捷克小刀踢 →+B
必杀技 雷刃拳 ↓↘→+A/C
必杀技 居合踢 ↓↘→+B/D
反动三段踢 居合踢中↓↑+B/D

必杀技 真空片手驹 ↓↙←+A/C
必杀技 红丸投 →↘↓↙←+A/C
超必杀 雷光拳 ↓↘→↓↘→+A/C
超必杀 幻影飓风 ↓↙←↓↙←+B/D
MAX超杀 雷光拳 ↓↘→↓↘→+AC
隐藏超杀 名称不详 ←↙↘←→+A/B/C/D

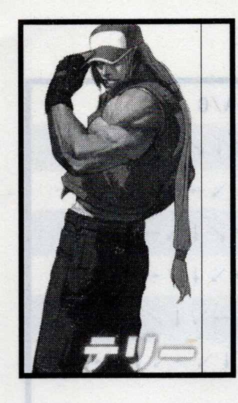
大门 五郎 GORO DAIMON

普通投 送足拂 近敌←/→+D
普通投 十字缚 近敌←←/→+C
特殊技 头上拂 ↘+C
必杀技 地雷震 →↓↘+A/C
必杀技 超受身 ↓↙←+B/D
必杀技 出云投 ↓↘→+A
必杀技 切株返 ↓↘→+C
必杀技 天地返 近敌→↘↓↙←→+A/C
必杀技 超大外割 近敌→↓↘+B/D
必杀技 根返 ↓↘→+B/D

必杀技 里投 →↘↓↙←→+B/D
超必杀 地狱极乐落 近敌(→↘↓↙←)X2+A/C
超必杀 岚之山:根拔 近敌(←↙↓↘→)X2+B/D
续 切株返 ←↙↓↘→+B/D
根拔 里投 →↓↘+B/D
MAX超杀 地狱极乐落 近敌(→↘↓↙←)X2+AC
MAX超杀 岚之山:根拔 近敌(←↙↓↘→)X2+BD
续 切株返 ←↙↓↘→+B/D
根拔 里投 →↓↘+B/D
隐藏超杀 超地雷震(暂名) →↓↘←↓↙+BC







泰瑞博格 TERRY BOGARD

普通投 升龙摔 近敌←/→+C	必杀技 火焰冲拳 ↓↙←+A/C
普通投 强袭投 近敌←/→+D	必杀技 重磅灌篮 →↓↘+B/D
特殊技 步步高 ↘+C	超必杀 高轨喷泉 ↓↘→↓↘→+B/D
必杀技 能量波 ↓↘→+A	超必杀 能量喷泉 ↓↙←↙→+A/C
必杀技 环形波 ↓↘→+C	MAX超杀 能量喷泉 ↓↙←↙→+AC
必杀技 碎石踢 ↓↙←+B/D	隐藏超杀 上升力量↓↘→↓↘→+AC
必杀技 倒跃踢 ↓蓄↑+A/C	

安迪博格 ANDY BOGARD

普通投 刚临·改 近敌←/→+C	必杀技 激·飞翔拳 ↓↙←+C
普通投 抱击投 近敌←/→+D	必杀技 幻影不知火 空中↓↘→+B/D
特殊技 上腭 →+B	幻影不知火 上颚 幻影不知火中B/D
特殊技 上面 ↘+A	幻影不知火 下颚 幻影不知火中A/C
必杀技 斩影拳 ↙→+A	必杀技 暗踢 ←↓↙+B/D
疾风横拳 斩影拳中↓↘→+A/C	超必杀 斩影流星拳 ↓↙←↓↘→+A/C
必杀技 升龙弹 →↓↘+A/C	超必杀 超裂破弹 ↓↙←↙→+B/D
必杀技 空破弹 ←↙↓↘→+B/D	MAX超杀 超裂破弹 ↓↙←↙→+BD
必杀技 击壁背水掌 近敌←↙↓↘→+A/C	隐藏超杀 斩影裂破 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 飞翔拳 ↓↙←+A	



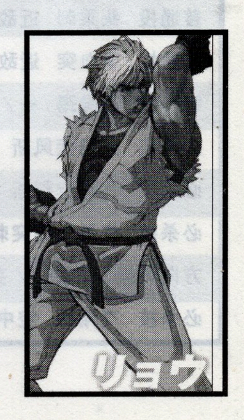


东丈 JOE HIGASHI

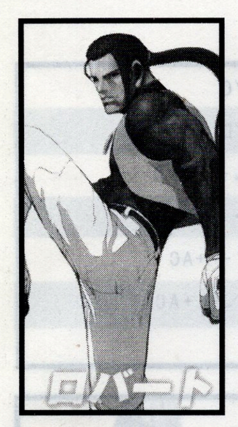
普通投 膝顶地狱 近敌←/→+C	必杀技 爆裂拳 A/C连打
普通投 双脚摔 近敌←/→+D	爆烈拳终结 爆裂拳中↓↘→+A/C
特殊技 低踢 →+B	超必杀 死亡龙卷风 ↓↘→↓↘→+A/C
特殊技 滑步 ↘+B	超必杀 爆烈飙风猛虎踢 ↓↘→↘↓↙←+A/C
必杀技 飓风勾拳 ←↙↓↘→+A/C	超必杀 黄金之虎破踢 ↓↘→↗+B/D
必杀技 虎破踢 →↓↘+B/D	MAX超杀 死亡龙卷风 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 电光踢 ←↙↓↘→+B/D	隐藏超杀 双重热带低压 ↓↘→↓↘→+BD
必杀技 黄金之踪落 ↓↙←+B/D	

坂崎良 RYO SAKAZAKI

普通投 谷落 近敌←/→+C	必杀技 虎煌拳 ↓↘→+A
普通投 巴投 近敌←/→+D	必杀技 飞燕疾风脚 →↘↓↙←+B/D
特殊技 冰柱割 →+A	必杀技 猛虎雷神刹 ↓↘→+B/D
特殊技 上段受 →+B	超必杀 霸王翔吼拳 →←↘↓↙←+A/C
特殊技 下段受 ↘+B	超必杀 龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A/C
必杀技 暂烈拳 →←→+A/C	MAX超杀 龙虎乱舞 ↓↘→+C·A
必杀技 虎炮 →↓↘+A/C	隐藏超杀 天地霸煌拳 ↓↘→↓↘→+AC



罗伯特ROBERT GARCIA



普通投 龙跳脚 近敌←/→+C
普通投 首切投 近敌←/→+D
特殊技 龙翻蹴 →+B
特殊技 勾龙降脚蹴 →+A
特殊技 里拳 ←+A
必杀技 极限流连舞脚 近敌←↙↓↘→+B/D
必杀技 龙牙 →↓↘+A/C
必杀技 幻影脚 →←→+B/D
必杀技 龙击拳 ↓↘→+A/C
必杀技 飞燕龙神脚 空中↓↙←+B/D
超必杀 背牙龙 ↓↘→↓↘→+A/C
超必杀 霸王翔吼拳 →←↙↓↘→+A/C
超必杀 龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A/C
MAX 超杀 龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+AC
隐藏超杀 真 龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+BD

坂崎琢磨



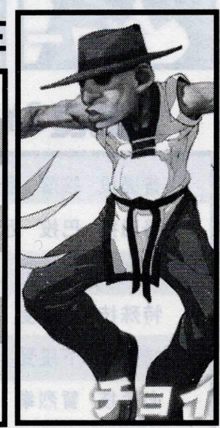
普通投 大外刈 近敌←/→+C
普通投 一本背负 近敌←/→+D
特殊技 瓦割 →+B
必杀技 虎煌拳 ↓↘→+A/C
必杀技 猛虎无赖岩 ↓↙←+A/C
必杀技 飞燕疾风脚 →↘↓↙←+B/D
必杀技 霸王至高拳 →←↙↓↘→+A/C
超必杀 真鬼神击 近敌↓↘→↓↘→+A/C
超必杀 龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+A/C
MAX 超杀 龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙+AC
隐藏超杀 名称不详 ←→↓↘+AC

金家潘 KIM KAPHWAN



普通投 首极落 近敌←/→+C
普通投 杀脚投 近敌←/→+D
特殊技 炼击 →+B
必杀技 飞翔脚 空中↓↘→+B/D
追加攻擊
必杀技 飞燕斩 ↓蓄↑+B/D
天升斩 强飞燕斩中↓+D
必杀技 霸气脚 ↓↓+B/D
必杀技 半月斩 ↓↙←+B/D
必杀技 三连击 ↓↙←+A/C(X3)
三连击 追加 三连击1段后↗+B/D
三连击 追加 上式追加中↓+B/D
超必杀 凤凰脚 ↓↙←↙→+B/D
超必杀 凤凰飞天脚 ↓↘→↓↘→+B/D
MAX 超杀 空中凤凰脚 空中↓↙←↙→+BD
隐藏超杀 零距离凤凰脚 ↓↙←↙→+ABCD

蔡宝健 CHOI BOUNGE



普通投 头乘刺 近敌←/→+C
普通投 下血突 近敌←/→+D
特殊技 通魔踢 ←/→+B
必杀技 龙卷疾风斩 ↓蓄↑+A/C
必杀技 飞翔空裂斩 ↓蓄↑+B/D
必杀技 旋风飞猿突刺 ←蓄→+A/C
方向转换 空裂斩/突刺中方向键+任一键
必杀技 飞翔脚 空中↓↘→+B/D
必杀技 悲猿忏 →↓↘+B/D
必杀技 回转飞猿斩 ↓↙←+A/C
奇袭飞猿突 A/C
超必杀 凤凰脚 ↓↘→↘↓↙←+B/D
超必杀 真!超绝龙卷真空斩 (→↘↓↙←)×2+A/C
MAX 超杀 凤凰脚 ↓↘→↘↓↙←+BD
隐藏超杀 空中猿月轮 空中(←↙↓↘→)×2+AC



陈可汉 CHANG KOEHAN



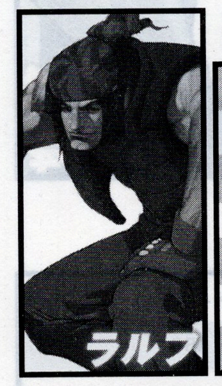
普通投 破颜击 近敌←/→+C	必杀技 霸气脚 ↓↓+B/D
普通投 锁缔打 近敌←/→+D	超必杀 铁球大扑杀 ↓↘→↓↘→+B/D
特殊技 遁逃 ↘+A 下段	超必杀 铁球大暴走 ↓↘→↘↓↙←+A/C
必杀技 铁球大回转 A/C 连打	超必杀 铁球大压杀 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 铁球粉碎击 ←蓄→+A/C	MAX 超杀 铁球大压杀 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 铁球太鼓打 ←↙↓↘→+B/D	隐藏超杀 名称不详 B，A，↘，C，A
必杀技 大破坏投 近敌→↘↓↙←→+A/C	

里昂娜 LEONA



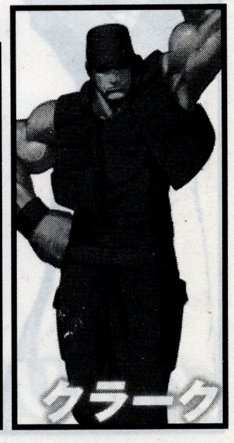
普通投 杀手钻 近敌←/→+C	必杀技 耳环炸弹一 ↓↙←+B/D
普通投 背袭 近敌←/→+D	必杀技 耳环炸弹二 心脏攻击 ←↓↙+B/D
空投 哈迪伦地狱 空中近敌↑以外+C/D	心脏攻击引爆 心脏攻击中←↓↙+B/D
特殊技 弓形打 →+B	超必杀 旋转火花 ↓↙←↙↓↘→+B/D
必杀技 X 口径 空中↓↙←+A/C	超必杀 V 字金锯 空中↓↘→↘↓↙←+A/C
必杀技 月光砍 ↓蓄↑+A/C	MAX 超杀 V 字金锯 空中↓↘→↘↓↙←+AC
必杀技 地面突击 ←蓄→+B/D	暴走 觉醒 ↑↓↑↓↑↓+BD
滑行大物 地面突击中→+D	隐藏超杀 旋转火花 暴走中↓↙←↙↓↘→+BD
必杀技 球形发射台 ←蓄→+A/C	

拉尔夫 RALF JONES



普通投 火爆头槌 近敌←/→+C	必杀技 急降下爆弹 ↓蓄↑+A/C
普通投 北方光弹 近敌←/→+D	必杀技 急降下爆弹 空中↓↘→+A/C
必杀技 机炮拳 A/C 连打	必杀技 宇宙幻影 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 格兰特攻击 ←蓄→+A/C	超必杀 乘马机炮拳 ↓↙←↙↓↘→+B/D
必杀技 超级阿根廷背摔 ←↙↓↘→+B/D	超必杀 超级机炮拳 ↓↘→↘↓↙←+A/C
必杀技 拉尔夫踢 →↘↓↙←+B	MAX 超杀 超级机炮拳 ↓↘→↘↓↙←+AC
必杀技 拉尔夫撞 →↘↓↙←+D	隐藏超杀 名称不详 ↓↙←↙↓↘→+AD

克拉克 CLARK STIL



普通投 金字塔锉 近敌←/→+C	必杀技 骑马摔 ←↙↓↘→+A/C
普通投 渔师 近敌←/→+D	克拉克举 ↓↓+A
空投 跳入死亡湖 空中近敌↑以外 C 或 D	超级 DT 举 ↓↓+C
特殊技 断踢 →+B	旋转摇篮 ↓↓+B/D
必杀技 格林机炮拳 ←蓄→+A/C	必杀技 光明向导 →↘↓↙←+A/C
必杀技 凝固汽油弹 →↓↘+A/C	超必杀 跑动狂欢 (←↙↓↘→)×2+B/D
必杀技 超级阿根廷背摔 ←↙↓↘→+B/D	超必杀 终结阿根廷攻击 (→↘↓↙←)×2+A/C
必杀技 弗兰肯必杀投 →↓↘+B/D	MAX 超杀 终结阿根廷攻击 (→↘↓↙←)×2+AC
特殊追击 烈火闪光肘 必杀投中↓↘→+A/C	隐藏超杀 跑动狂欢？ (←↙↓↘→)×2+BD



YUKI SAKAZAKI

普通投 鬼张手 近敌←/→+C	必杀技 雷煌拳 空中↓↘→+B/D
普通投 沉默投掷 近敌←/→+D	必杀技 碎破 ↓↙←+A/C
空投 燕落 空中近敌以↑外+C/D	必杀技 空牙 →↓↘+A/C
特殊技 燕翼 →+A	里空牙 →↓↘+A/C
特殊技 刺翼 ↘+B	超必杀 飞燕凤凰脚 ↓↘→↘↓↙←+B/D
特殊技 升翼 ↘+D	MAX 超杀 灭鬼残空牙 ↓↘→↓↘→+BD
必杀技 虎煌拳 ↓↘→+A/C	隐藏超杀 飞燕凤凰脚 →←→↘↓↙←+BD
霸王翔吼拳 虎煌拳中按键蓄	

不知火舞 MAI SHIRAUI



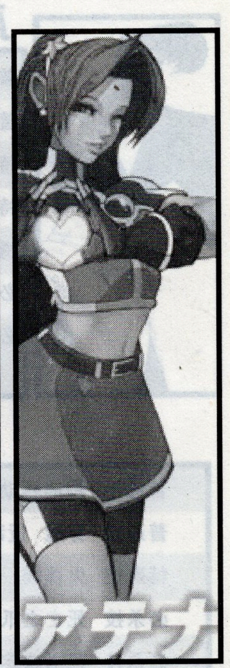
普通投 不知火刚临 近敌←/→+C	必杀技 飞翳之舞（空中） 空中↓↙←+A/C
普通投 风车崩 近敌←/→+D	必杀技 飞翳之舞（地面） ↓蓄↑+A/C
空投 梦樱 空中除↑外+C/D	浮羽 ↓+B/D
特殊技 黑燕之舞 →+B	山樱桃 ↓+A/C
特殊技 红鹤之舞 ↘+B	桃花鸟 接近空中敌时↓+B/D 投技
特殊技 大轮风车落 空中↓+A	飞翳之舞 ↓↙←+A/C
特殊技 浮羽 空中↓+B	必杀技 必杀忍蜂 ←↙↓↘→+B/D
特殊技 山樱桃 空中↓+D	超必杀 花岚 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 花蝶扇 ↓↘→+A/C	超必杀 超必杀忍峰 ↓↙←↙↓↘→+B/D
必杀技 龙炎舞 ↓↙←+A/C	MAX 超杀 超必杀忍峰 ↓↙←↙↓↘→+BD
必杀技 小夜千鸟 ↓↙←+B/D	隐藏超杀 不知火流－九尾之狐 D，B，C，C，↑

MAY LEE



普通投 表演舞 近敌←/→+C	超必杀 神兽脚 ↓↙←↓↙←+B/D
普通投 里演舞 近敌←/→+D	MAX 超杀 青蛙之怒 AC，BD，ABC
标准模式	英雄模式
特殊技 模式变换 ABC	特殊技 模式变换 ABC
必杀技 三连脚 回蹴 ↓↘→+B/D	特殊技 英雄受 →+A
三连脚 后回蹴 回蹴中B/D	特殊技 滑行 ↘+B
三连脚 踵落 回蹴中或后回蹴中↘+B/D	必杀技 完全旋转砍 ↓↘→+A/C
三连脚 下段蹴 回蹴中或后回蹴中↓+B/D	必杀技 外胫切开打 ↓↘→+B/D
名称不详 后回蹴中→+B/D	必杀技 李梅砍 ↓↙←+A/C
名称不详 后回蹴中↗+B/D	必杀技 李梅破 近敌→↘↓↙←→+A/C
名称不详 后回蹴中↑+B/D	超必杀 李梅炸弹 空中↓↘→↓↘→+A/C
我打反袭 后回蹴中←+B/D	MAX 超杀 李梅终结 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 我打反袭 →↘↓↙←+B/D	隐藏超杀 名称不详 →，B，C，→，C

麻宫雅典娜 ATHENA ASAMIYA



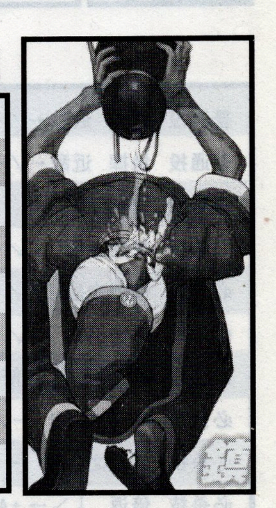
普通投 摔掷 近敌←／→+C	超必杀 凤凰锐箭 空中↓↘→↓↘→+B/D
普通投 精神摔掷 近敌←／→+D	MAX超杀 闪光水晶波 （→↘↓↙←）×2+AC
空投 精神击 空中近敌除↑以外+C/D	水晶超射 ↓↙←+A/C
特殊技 连环腿 →+B	MAX超杀 超能力9 →↘↓↙←+AC, A・B・C・A・B・C・D
特殊技 凤凰炸弹 空中↓+B	追加攻击1 →↘↓↙←+B/D
必杀技 精神力球 ↓↙←+A/C	追加攻击2 ↓↘→+A/C
必杀技 精神力反射 →↘↓↙←+B	追加攻击3 →↓↘+A/C
必杀技 伽玛精神反射 →↘↓↙←+D	隐藏超杀 超能力混合↓↘→+ABCD, D・C・B・D・C・B・A
必杀技 划空光剑 →↓↘+A/C	雅典娜复原 超能力混合后↓↘→+AB
必杀技 心灵传送 ↓↘→+B/D	桃色固 超能力混合后↓↘→+BC
必杀技 凤凰箭 空中↓↙←+B/D	
超必杀 闪光水晶波 （→↘↓↙←）×2+A/C	
水晶超射 ↓↙←+A/C	

椎拳崇 SIE KENSOU



普通投 寸打 近敌←／→+C	必杀技 龙颚碎 ←↓↙+B/D
普通投 巴投 近敌←／→+D	必杀技 穿弓腿 ↓↘→+B/D
特殊技 虎扑手 →+A	超必杀 神龙凄煌裂脚 ↓↘→↘↓↙←+B
特殊技 后旋腿 →+B	超必杀 神龙天舞脚 ↓↘→↘↓↙←+D
必杀技 龙连牙.地龙 ←↙↓↘→+A	超必杀 尊敬的肉包 ↓↙←↓↙←+A/C
必杀技 龙连牙 天龙 ←↙↓↘→+C	MAX超杀 仙气发劲 近敌↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 超球弹 ↓↙←+A/C	隐藏超杀 超超球弹 ↓↘→↓↘→+BD
必杀技 龙爪击 空中↓↙←+A/C	

镇元斋 CHIN GENTSAI



普通投 强饮酒 近敌←／→+C	必杀技 醉杯靠 ←↓↙+A
普通投 逆脚投 近敌←／→+D	喷炎口↓↘→+A/C
特殊技 醉步瓢箪击 →+A	柳磷蓬莱→↓↘+A/C
必杀技 瓢箪击 ↓↙←+A/C	回转空突拳 ←↙↓↘→+B/D
必杀技 望月醉 ↓↓+B/D	轰炎招来 改 醉杯靠使用3次后→↓↘+B/D
龙蛇反蹦 ↑+B	超必杀 轰烂炎炮 ↓↘→↓↘→+A/C
鲤鱼反蹦 ↑+D	超必杀 轰炎招来 ↓↘→↘↓↙←+A/C
回转空突拳 →+B/D	MAX超杀 轰烂炎炮 ↓↘→↓↘→+AC
仰穿腿 ABCD同按	隐藏超杀 名称不详 ↓↘→↓↘→+BD



八神庵 IORI YAGAMI

普通投 逆剥 近敌←/→+C	必杀技 百式 鬼烧 →↓↘+A/C
普通投 逆逆剥 近敌←/→+D	必杀技 百贰拾七式 葵花 ↓↙←A/C(×3)
特殊技 外式 梦弹 →+A·A	必杀技 屑風 →↘↓↙←→+A/C
特殊技 外式 轰斧阴 死神 →+B	超必杀 禁千贰百拾壹式 八稚女 ↓↘→↘↓↙←+A/C
特殊技 外式 百合折 空中←+B	MAX 超杀 里叁百拾六式 豺华 八稚女中(↓↘→↓↘→)×2+AC
必杀技 百八式 暗拂 ↓↘→+A/C	MAX 超杀 禁千贰百拾壹式 八稚女 ↓↘→↘↓↙←+AC
必杀技 贰百拾贰式 琴月阴 →↘↓↙←+B/D	隐藏超杀 裡千二拾九式-焰甌 ↓↙←↙↓↘→+AC

MATURE



普通投 颈向转动 近敌←/→+C	必杀技 秘书支出 ←↙↓↘→+B/D
普通投 穿透 近敌←/→+D	必杀技 晶莹的眼泪 ↓↘→↘↓↙←+A/C
特殊技 火葬场 →+B	超必杀 天堂之门 ↓↙←↙↓↘→+B/D
必杀技 死亡之爪 ↓↙←+A/C(X3)	超必杀 死亡之光 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 秘书决定 ↓↘→+A/C	MAX 超杀 死亡之光 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 大金属 ↓↙←+B/D	隐藏超杀 名称不详 →,D,C,B,→
必杀技 亵渎圣物 →↓↘+A/C	

VICE



普通投 颈向转动 近敌←/→+C	必杀技 大外割 ↓↙←+B/D
普通投 穿透 近敌←/→+D	必杀技 狂波怒吼 空中↓↙←+B/D
特殊技 魔式攻击 →+A	超必杀 环面攻击 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 高尔罢工 近身→↘↓↙←→+A/C	超必杀 不屑赚取 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
必杀技 秘书支出 ←↙↓↘→+B/D	MAX 超杀 环面攻击 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 侧面袭击 近身←↙↓↘→+A/C	MAX 超杀 不屑赚取 近身→↘↓↙←→↘↓↙←+BD
必杀技 强袭↓↙← +A/C	隐藏超杀 名称不详 空中←↙↓↘→↗↑↓+AC
必杀技 悲观厌世者 上面二式动作中↓↘→+A/C	

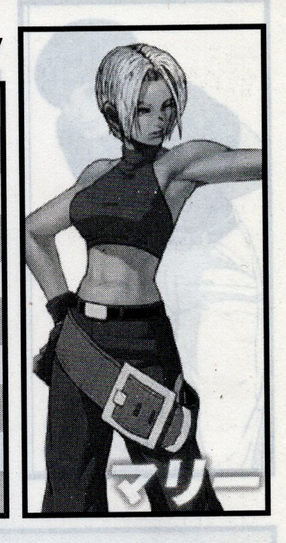
山崎龙二 RYUJI YAMAZAKI

普通投 撞击 近敌←/→+C	必杀技 爆弹 →↘↓↙←→+A/C
普通投 地摔 近敌←/→+D	必杀技 淬火 →↓↘+B
特殊技 打刺 →+A	必杀技 踢砂 →↓↘+D
必杀技 蛇使上段 ↓↙←+A	超必杀 恶梦...正是狂气 ↓↘→+ABCD
必杀技 蛇使中段 ↓↙←+B	超必杀 断头台 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 蛇使下段 ↓↙←+C	超必杀 射杀 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
必杀技 蛇使取消 蛇使蓄中D	MAX 超杀 断头台 ↓↘→↓↘→+AC
必杀技 SM 和被 SM ←↙↓↘→+B/D	MAX 超杀 射杀 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+AC
必杀技 制裁之匕首 →↓↘+A/C	隐藏超杀 名称不详 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+BD
必杀技 倍返 ↓↘→+A/C	





布鲁 玛莉 BLUE MARY



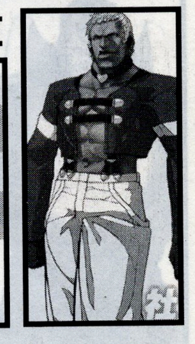
普通投 胜利投掷 近敌←/→+C
普通投 头摔击 近敌←/→+D
特殊技 大锤击 ←/→+A
特殊技 双滚 ←/→+B
特殊技 上升之箭 ↙+B
必杀技 旋转下落 真正反击中↓↘→+A/C
玛丽蜘蛛固 ↓↘→+A/C
必杀技 直削 ←蓄→+B/D
俱乐部飞标 直削中↓↘→+B/D
必杀技 垂直之箭 →↓↘+B/D
玛丽掠夺 →↓↘+B/D
必杀技 玛丽翻脸 ↓↙←+B
必杀技 头部飞弹 ↓↙←+D
必杀技 真正反击 ↓↙←+A/C
回身飞落 ←↙↓↘→+A/C
油锤灌顶 名称不详
超必杀 野玫瑰 ↓↘→↘↓↙←+A/C
超必杀 动感闪光 A·A·→·B·C
MAX超杀 动感闪光 A·A·←·B·C
隐藏超杀 名称不详 ←↙↓↘→×2+BD

比利 BILLY KANE



普通投 地域落 近敌←/→+C
普通投 一本钓投 近敌←/→+D
特殊技 大回转蹴 →+A
特殊技 棒高跳蹴 →+B
必杀技 三节棍中段打 ←↙↓↘→+A/C
火炎三节棍中段打 三节棍中段打中↓↘→+A/C
必杀技 旋风棍 A键连打
必杀技 集点连破棍 C键连打
必杀技 强袭飞翔棍 →↓↘+B/D
必杀技 雀落 ↓↙←+A/C
必杀技 火龙追击棍↓↙←+B
必杀技 水龙追击棍 ↓↙←+D
超必杀 超火炎旋风棍 ↓↘→↘↓↙←+A/C
超必杀 大旋风 ↓↘→↓↘→+A/C
MAX超杀 大旋风 ↓↘→↓↘→+AC
隐藏超杀 红莲杀棍 ↓↙←↙↓↘→+BD

七枷社 YASHIRO NANAKASE



普通投 抓击 近敌←/→+C
普通投 抓掷 近敌←/→+D
特殊技 标准大锤 →+A
特殊技 滑步踢 →+B
必杀技 升龙决斗 →↓↘+A/C
必杀技 喷气反击 ←↙↓↘→+A/C
喷气反击·钢 喷气反击中↓↘→+A/C
必杀技 敲大锤 ↓↙←+B/D
超必杀 最终冲击 ↓↘→↓↘→+A/C
MAX超杀 最终冲击 ↓↘→↓↘→+AC
隐藏超杀 名称不详 ↓↙←↙↓↘→+BD

夏尔米 SHERMIE



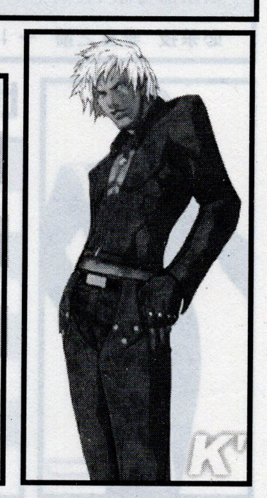
普通投 SHERMIE落 近敌←/→+C
普通投 拱投 近敌←/→+D
特殊技 新炸药后拉抱 →+A
特殊技 SHERMIE站立 →+B
必杀技 名称不详 ABC
必杀技 SHERMIE螺旋打 近敌←↙↓↘→+A/C
必杀技 SHERMIE鞭挞 ↓↙←+A/C
必杀技 SHERMIE旋转踢 ↓↙←+B/D
必杀技 SHERMIE重炮 ←↙↓↘→+B/D
必杀技 F-罩杯-诱惑 →↘↓↙←→+A/C
必杀技 SHERMIE迭加 →↓↘+B/D
必杀技 SHERMIE的天真 必杀投中↓↘→+B/D
超必杀 SHERMIE大闪耀 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
MAX超杀 SHERMIE狂欢 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+AC
隐藏超杀 名称不详 近敌↓↘→↓↘→+BD



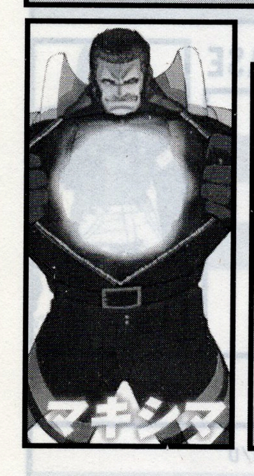
克里斯 CHRIS

普通投 旋转踩踏 近敌←/→+C	必杀技 射杀舞者之突刺 →↘↓↙←+A/C
普通投 滑步投 近敌←/→+D	必杀技 射杀舞者之舞步 →↘↓↙←+B/D
特殊技 针刺 →+A	必杀技 舞者之章 空中↓↘→+B/D
特殊技 颠倒混乱踢 →+B	必杀技 乱冲 ↓↘→+B/D
特殊技 卸下踢 ↘+B	必杀技 方向转换 →↓↘+A/C
必杀技 高处引领 →,D,B	超必杀 连续滑触 ↓↘→↓↘→+A/C
必杀技 低处引领 ↓,D,B	超必杀 滑行者的踩踏 ↓↙←↓↙←+B/D
必杀技 滑触 ↓↘→+A/C	MAX超杀 滑行者的踩踏 ↓↙←↓↙←+BD
必杀技 猎杀的空气 →↓↘+B/D	隐藏超杀 里Chirs变身 (→↘↓↙←) X 2 +AC

K'



普通投 抓肘击 近敌←/→+C	追加 用C键发乌鸦咬后→+B/D
普通投 强袭丢投 近敌←/→+D	必杀技 瞬刺 ↓↙←+B/D
特殊技 一英寸 →+A	狭刺 瞬刺中↓↙←+B/D
特殊技 膝袭 →+B	必杀技 中断 ↓↘→+B/D
必杀技 热板机 ↓↘→+A/C	超必杀 热动 ↓↘→↓↘→+A/C
第二形 热板机中 →+D	超必杀 链动 ↓↘→↘↓↙←+A/C
第二弹 热板机中→+B	MAX超杀 链动 ↓↘→↘↓↙←+AC
中断 名称不详	隐藏超杀 霸气深红之星 ↓↙←+C,A
必杀技 乌鸦咬 →↓↘+A/C	



MAXIMA

普通投 捉踢摔 近敌←/→+C	中心压 →+B/D
普通投 破踢击 近敌←/→+D	必杀技 M11型危险拱门 近距离←↙↓↘→+B/D
特殊技 蒙古人 →+A	必杀技 M19型架桥轰 →↓↘+B/D
特殊技 M9型试作MAXIMA导弹 ↘+C	超必杀 碉堡大物 ↓↘→↘↓↙←+A/C
必杀技 M4型BAYPER炮 ↓↙←+A/C	超必杀 MAXIMA复仇 敌近时(→↘↓↙←)X2+B/D
必杀技 系统1.2MAXIMA抓 ↓↘→+A/C	超必杀 M2 型 MAXIMA 光线 →←↙↓↘→+A/C
双倍轰炸 系统1.2MAXIMA抓中↓↘→+A/C	MAX超杀 MAXIMA复仇 敌近时(→↘↓↙←)X2+BD
摔牛压 ↓↘→+A/C	隐藏超杀 名称不详 →,B,C ,→,C
必杀技 系统3MAXIMA提 →↘↓↙←+B/D	

薇璞 WHIP



普通投 鞭扭转 近敌←/→+C	力量射A/B/C型蓄力
普通投 鞭背负投 近敌←/→+D	必杀技 吊钩射 代号风 空中↓↙←+A/C
特殊技 鞭射 →+A(X5)	必杀技 暗杀打 代号BB →↓↘+A/B/C/D
必杀技 回飞射 代号SC ←↙↓↘→+A/C	必杀技 沙漠之鹰←↓↙ +A/C
必杀技 力量射A/B/C型 代号优越/力量/胜利	超必杀 音速屠杀 代号KW ↓↙←↙↓↘→+A/C
→↘↓↙←+A/B/C	MAX超杀 音速屠杀 代号KW ↓↙←↙↓↘→+AC
力量射D型 代号雨 力量射A/B/C型蓄力中D 取消	隐藏超杀 名称不详 ←,B,C,←,C





SETH

普通投　肘当乱拳波动打　近敌←／→+C
普通投　巴投　近敌←／→+D
特殊技　无痕　→+A
特殊技　滑行踢　↘+B
必杀技　升阳　↓↘→+A/C
必杀技　胴崩　←↙↓↘→+B/D
必杀技　脚取　↓↓+A/C
必杀技　弓月　→↘↓↙←+B/D
矢月　弓月中→+B/D
弦月　弓月中↓+B/D
必杀技　落月　空中↓↘→+B
必杀技　暗月　空中↓↘→+D
超必杀　双掌升阳　↓↘→↓↘→+A/C
超必杀　入身滩月　↓↘→↘↓↙←+B/D
超必杀　胴取七闷杀　↓↘→↘↓↙←+A/C
MAX 超杀　胴取七闷杀　↓↘→↘↓↙←+AC
隐藏超杀　名称不详　近敌→↙←↙↓↘→+AC

RAMON



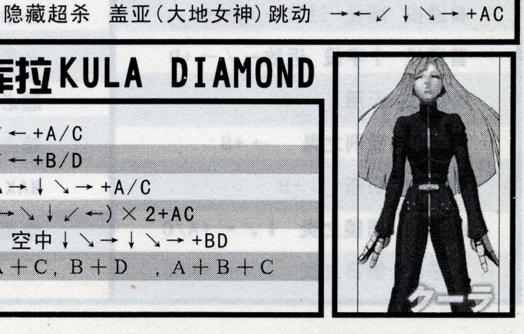
普通投　抛投　近敌←／→+C
普通投　举投　近敌←／→+D
特殊技　低空落踢　↘+B
特殊技　三角跳　空中接触版边中↗
必杀技　旋转精神拍　→↓↘+B/D
飞身攻击　旋转精神拍中→↓↘+B/D
拉起　飞身攻击中↓↓+A/C
必杀技　假步　↓↙←+A/C
必杀技　虎颈缚　近敌←↙↓↘→+A/C
必杀技　翻筋斗　←↙↓↘→+B/D
必杀技　虎之路　←↓↙+B/D
交叉砍　接触版边中D
必杀技　意志的力量　↓↙←+B/D
追加　接触版边中↘→+A/C
必杀技　纺织踢　↓↓, A, C
超必杀　虎旋　近敌(→↘↓↙←)×2+A/C
超必杀　仰看恐怖的RAMON　↓↙←↙↓↘→+B/D
超必杀　空中的猛烈跳舞　↓↘→↘↓↙←+B/D
MAX 超杀　虎旋　近敌(→↘↓↙←)×2+AC
隐藏超杀　名称不详　↓↙←↙↓↘→+AC



VANESSA

普通投　炸药掷者　近敌←／→+C
普通投　敲击者　近敌←／→+D
特殊技　一拳　→+A
特殊技　滑行拳　↘+B
必杀技　机枪拳　←↙↓↘→+A/C
必杀技　哭泣之拳↓↙←+A/C
冲刺拳　哭泣之拳中→+A/C
躲避拳　哭泣之拳中←+A/C
前视拳　哭泣之拳中→+B/D
后视拳　哭泣之拳中←+B/D
必杀技　前视拳　↓↘→+B/D
必杀技　后视拳　↓↙←+B/D
勾拳　前／后视拳中→+A
直拳　前／后视拳中→+C
哭泣之拳　前／后视拳中←+A/C
必杀技　冲刺拳　←蓄→+A/C
必杀技　禁止之鹰　→↓↘+A
必杀技　躲避拳　→↓↘+C
超必杀　冠军之拳　近敌↓↘→↓↘→+A/C
超必杀　疯狂之拳　→↙←↙↓↘→+A/C
MAX 超杀　疯狂之拳　→↙←↙↓↘→+AC
隐藏超杀　盖亚(大地女神)跳动　→←↙↓↘→+AC

库拉KULA DIAMOND



普通投　绝对冻结　近敌←／→+C
普通投　后方切击　近敌←／→+D
特殊技　寸杀　→+A
特殊技　滑行射击　↘+B
特殊技　临界冰点　↘+C
必杀技　钻石气息　↓↘→+A/C
必杀技　乌鸦咬　→↓↘+A/C
必杀技　贝壳反击　↓↙←+A/C
必杀技　旋转里斯　↓↙←+B/D
超必杀　钻石冰刃　↓↘→↓↘→+A/C
MAX 超杀　冰冻结界　(→↘↓↙←)×2+AC
MAX 超杀　啦　家长　啦　空中↓↘→↓↘→+BD
隐藏超杀　错综呼吸　A＋C, B＋D　, A＋B＋C

K9999

普通投　消失!　近敌←/→+C

普通投　到目前为止我都一直在玩呀!　近敌←/→+D

特殊技　烦死啦!　→+A

必杀技　斩!　→↓↘+A/C

必杀技　去那儿!　↓↘→+A/C

必杀技　粉碎吧↓↙←+B/D

超必杀　月…　↙→↘↓↙←↘+A/C

超必杀　混蛋滚到那边!　↙→↘↓↙←↘+B/D

MAX 超杀　力量...不受控制...呜哇呀呀!!　↓→↘+ABCD

隐藏超杀　名称不详　(空中)(←→)X4

安琪儿 ANGLE



普通投　摇摆舞女孩　近敌←/→+C

普通投　星光的原野　近敌←/→+D

特殊技　无感觉的声响　→+B

特殊技　在废墟上　空中↓+D

UC 始动技　↘+B

UC 始动技　↘+D

UC 始动技　←→+B/D

UC 始动技　↓↙←+A/C

UC 始动技　←↙↓↘→+B/D

UC 连续技　↑+A/C

UC 连续技　↑+B/D

UC 连续技　→+A/C

UC 连续技　→+B/D

UC 连续技　↓+A/C

UC 连续技　↓+B/D

UC 结束技　→→+A

UC 结束技　→→++B/D

UC 结束技　→→+C

必杀技　红色天空　→↘↓↙←+B/D

必杀技　疯狂杀手路线　近敌←↓↙+B/D

超必杀　自由主义者的忠心测试　UC 追加中←→↓↘+A/C

MAX 超杀　未确立的胜利意识　←→↓↘+BD

MAX 超杀　自由主义者的忠心测试　UC 追加中←→↓↘+AC

隐藏超杀　名称不详　MAX　未确立的胜利意识

反击空中攻击成功瞬间　BCD

雷光之夏尔米



普通投　水雷　近敌←/→+C

普通投　远来　近敌←/→+D

特殊技　钩雷　→+B

特殊技　风　ABC

必杀技　无月之雷云　←↙↓↘→+A/B/C/D

必杀技　八咫薙之鞭　↓↙←+A/C

必杀技　斜日之舞　↓↙←+B/D

必杀技　雷神之杖　空中↓↙←+B/D

超必杀　暗黑雷光拳　↓↘→↓↘→+A/C

超必杀　宿命・幻影　・振子　↓↘→↓↘→+B/D

MAX 超杀　暗黑雷光拳　↓↘→↓↘→+AC

MAX 超杀　宿命・幻影　・振子　↓↘→↓↘→+BD

隐藏超杀　名称不详　B, A, ←, A, A/B/C/D

炎之克里斯



普通投　顺投　近敌←/→+C

普通投　十字投　近敌←/→+D

特殊技　无用　→+A

特殊技　受刑之鬼　→+B

特殊技　切断　↘+B

必杀技　屠镜之炎　↓↙←+A/C

必杀技　射日之炎　↓↘→+A/C

必杀技　摘月之炎　→↓↘+A/C

必杀技　咬四肢之炎　近敌←↙↓↘→+B/D

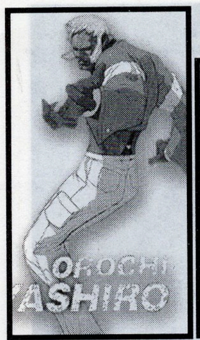
超必杀　暗黑大蛇薙　↓↙←↙↓↘→+A/C

超必杀　大地劫火　↓↘→↓↘→+A/C

MAX 超杀　暗黑大蛇薙　↓↙←↙↓↘→+AC

隐藏超杀　大蛇之火　D, C, ↓, C, D





干枯大地之七枷社

普通投 绑 近敌←/→+C	必杀技 跃换大地 ←↙↓↘→+B/D
普通投 崩 近敌←/→+D	必杀技 扭换大地 ↓↙←+A/C
特殊技 垅沟 →+A	超必杀 暗黑地狱极乐落 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
特殊技 名称不详 ↘+B	超必杀 吠换大地 ↓↘→↓↘→+B/D
必杀技 噎替大地 近敌→↘↓↙←→+A/C	MAX超杀 暗黑地狱极乐落 近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+AC
必杀技 愚蠢地人们 近敌←↙↓↘→+A/C	MAX超杀 荒大地 ↓↘→↓↘→+BD

草薙京95版

普通投 扒铁 近敌 ←/→+C	必杀技 百式 鬼烧 →↓↘+A/C
普通投 一刹背负投 近敌 ←/→+D	必杀技 百壹式 胧车 ←↓↙+B/D
特殊技 外式 轰斧 阳 →+B	必杀技 七拾五式 改 ↓↘→+B/D·B/D
特殊技 外式 奈落落 空中↓+C	必杀技 九百拾式 夜鸟摘 ↓↙←+A/C
特殊技 八拾八式 ↘+D	超必杀 里百八式 大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+A/C
必杀技 百八式 暗勾手 ↓↘→+A/C	MAX超杀 里百八式 大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→+AC
必杀技 贰百拾贰式 琴月阳 →↘↓↙←+B/D	隐藏超杀 最终决战奥义－无式 ↓↘→↓↘→+AC

（选出方法：在选人画图中将光标放在草稚身上，然后顺序输入：↑↓→←↓↑←→）



草薙京 KYO KUSANAGI

连续技

1．近C＞强“七拾五式·改（↓↘→＋D·O）＞“弱”斩铁（→↘↓↙←＋B）”＞“荒咬（↓↘→＋A）”各种追打

2．近C＞强“七拾五式·改”＞“大蛇薙（↓↙←↙↓↘→＋A OR C）”

3．↓B＞↓A＞“八拾八式（↘＋D）”

4．近C＞“荒咬”＞“毒咬（↓↘→＋C）”＞“咬”＞“毒咬”（MAX发动限定）

5．↓B＞近C＞“毒咬”＞各种追打

6．近C＞“荒咬”＞“毒咬”＞“罪咏（毒咬中→↘↓↙←＋A）”＞“荒咬”＞强“七拾五式·改”＞弱“铁”＞“荒咬”＞“九伤”＞“七濑”（MAX发动限定）



7．“轰斧阳（→＋B）”＞“毒咬”＞“荒咬”＞“毒咬”强“七拾五式·改”＞“大蛇薙”（MAX发＋版边限定）

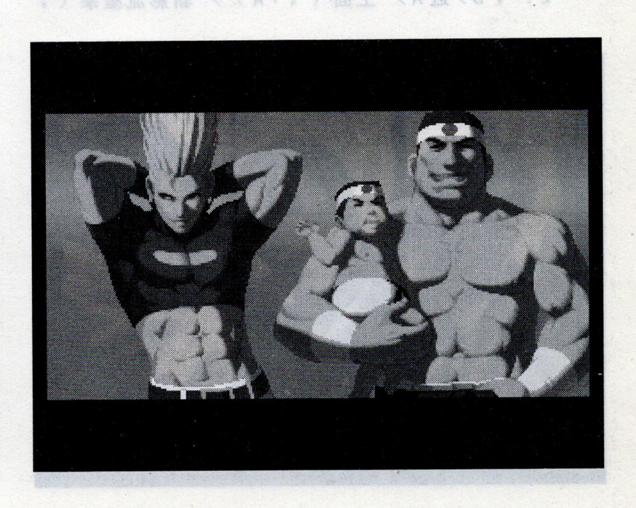
二阶堂 红丸 BENIMARU NIKAIDO

连续技

1．↓B＞↓B＞“居合踢（↓↘→＋B or D）”＞“动三段踢（居合踢中↓↑＋B or D）”

2．跳D＞近D＞“居合踢”＞“反动三段踢”

3．跳D＞近D＞“居合踢”＞“反动三段踢”＞弱“雷刃拳（↓↘→＋A）”＞弱“真空片手驹（↓↙←＋A）”＞“幻影HURRICANE（↓↙←↓↙←＋B or D）”（MAX发动限定）



4．↓B>↓B>↓A>“雷光拳（↓↘→↓↘→+A Or C）”

5．“飞行训练（空中↓+B or D）”>空中“雷刃拳”（MAX发动限定）

大门 五郎GORO DAIMON

连续技

1．跳D>近D>“天地返（接近时→↘↓↙←→+A or C）”或“地狱极乐投（接近时（→↘↓↙←）x 2 + A or C）”

2．“头上拂（↘+C）”（空中HIT）>“出云投（←↙↓↘→+A）”

3．跳D>↓A>“头上拂”>“地狱极乐投”（MAX发动限定）

泰瑞博格TERRY BOGARD

连续技

1．近C>“步步高（↘+C）”>“高轨喷泉（↓↘→↓↘→+ B Or D）”

2．近C>“能量波（↓↘→+A）”>“火焰冲拳（↓↙←+A Or C）”>“碎石踢（↓↙←+B Or D）”>“重磅灌篮（→↓↘+B or D）”（MAX发动限定）

3．跳D（错位）>↓B>↓A>“步步高”>超必杀技

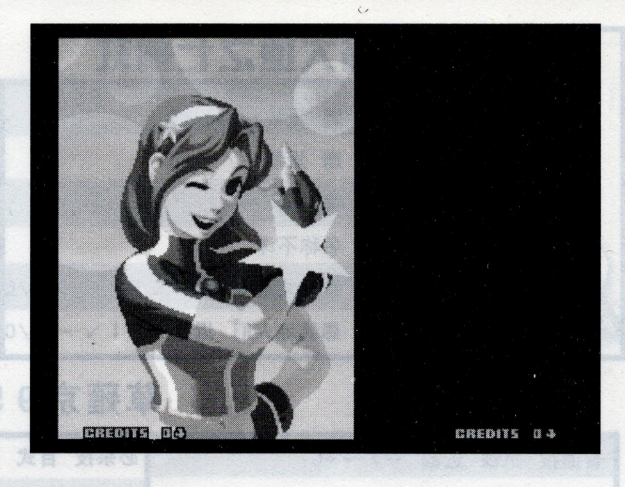
安迪博格ANDY BOGARD

连续技

1．跳D>近C>“击壁背水掌（接近时←↙↓↘→+A or C）”>“超裂破弹（↓↙←↙↓↘→+B or D）”

2．↓B>近A>“上面（↘+A）”>“斩影流星拳（↓↙←↙↓↘→+A Or C）”





3．跳D>近C>“上面”>“斩影流星拳（↓↙←↙↓↘→+A orC）”

4．跳D>近C>“击壁背水掌”>“暗踢（←↓↙+B OR D）”>“升龙弹（→↓↘+A or C）”（MAX发动限定）

东丈JOE HIGASHI

连续技

1．↓B>↓A>“爆烈拳（连续按A）”或超必杀技

2．跳D>近C>“LOW KICK（→+B）”>超必杀技

3．“黄金之踪落（↓↙←+B or D）”（空中HIT）>空中吹飞攻击等各种追打

4．“爆烈拳”>“爆烈拳终结”>“爆烈飙风猛虎踢（↓↘→↘↓↙←+A or C）”（MAX发动限定）

坂崎良RYO SAKAZAKI

连续技

1．↓B x 1－3>远A>强“飞燕疾风脚（→↘↓↙←+D）”

2．跳D>↓C>“虎煌拳（↓↘→+C）”或“龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙← + A Or C）”

3．↓C>“虎煌拳（↓↘→+C）”>↓C（版边限定）

4．↓B>↓A>“虎煌拳（↓↘→+C）”或“龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←+A or C）”

5．跳D>↓C>“虎炮（→↓↘+A or C）”>强“飞燕疾风脚（→↘↓↙←+D）”>“暂烈拳（→←→+A or C）”



罗伯特ROBERT GARCIA

连续技

1．跳B＞近C＞“极限流连舞脚（接近时→↘↓↙←+B Or D）”＞强“龙牙（→↓↘＋A Or C）”＞“背牙龙（↓↘→↓↘→十B or D）”（MAX发动限定）

坂崎琢磨 TAKUMA SAKAZAKI

连续技

1．↓B x 3＞“飞燕疾风脚（→↘↓↙←十B Or D）”或“龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←+A OR C）”

2．跳D＞紧C＞“虎煌拳（↓↘→+A or C）”

3．跳D（错位）＞↓B X 2＞→B＞“龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←+A Or C）”

金家潘 KIM KAPHWAN

连续技

1．↓B＞↓A＞弱“霸气脚↓↓+B”＞“凤凰脚↓↙←↙→+B Or D”

2．跳A＞近C＞弱“三连击↓↙←+A X 3”或“凤凰脚↓↙←↙→+8 Or D”

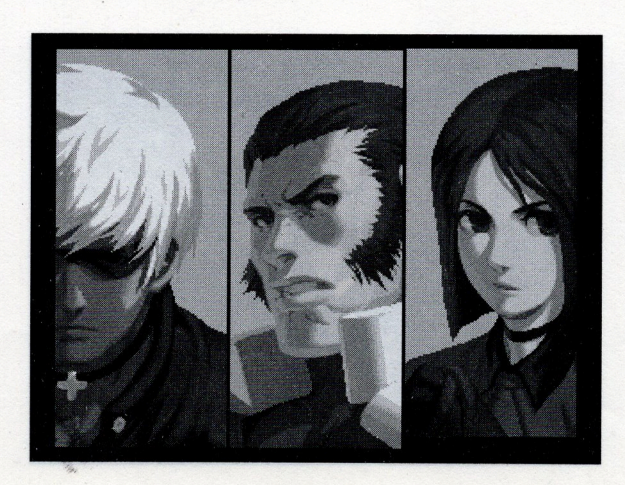
3．跳A（错位）＞近C＞弱“三连击”＞弱“三连击”＞“半月斩（↓↙←+B or D）”（MAX发动限定）

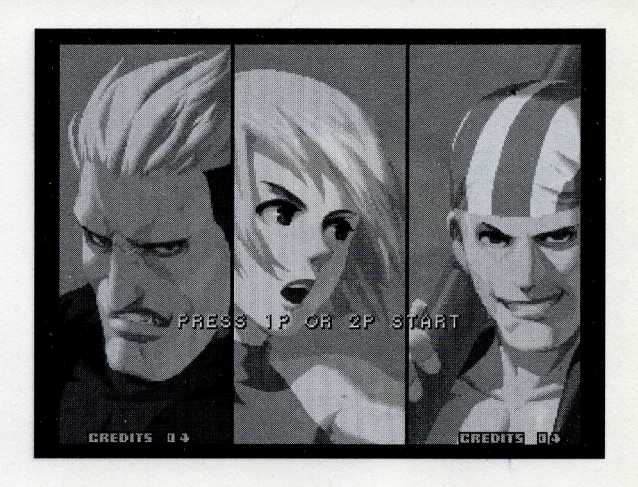
4．跳D＞↓B＞↓A＞弱“飞燕斩↓储氯↑+B”＞“半月斩（↓↙←+B or D）”（MAX发动，版边限定）

5．↓B＞↓A＞凤凰飞天脚（↓↘→↓↘→+B OR D）

蔡宝健 CHOI BOUNGE

连续技





1．跳C（错位）＞↓C＞“凤凰脚↓↘→↘↓↙←十A Or C”

陈可汉 CHANG KOEHAN

连续技

1．跳D＞↓A＞“铁球大回转（连按A）”＞“大破投（接近时→↘↓↙←→+A Or C）”

2．连续技后可以“霸气脚↓↓+B OR D”追打有大门“地雷震”的效果

里昂娜LEONA

连续技

1．垂直跳D＞“V字金锯（空中↓↘→↘↓↙←＋A Or C）”

2．小跳A、B或D＞“V字金锯（空中↓↘→↘↓↙←＋A OR C）”

3．跳A、B、D、吹飞攻击＞“V字金锯（空中↓↘→↘↓↙←＋A OR C）”

4．”球形发射台（←储气→＋A OR C＞“V字金锯（空中↓↘→↘↓↙←＋A OR C”

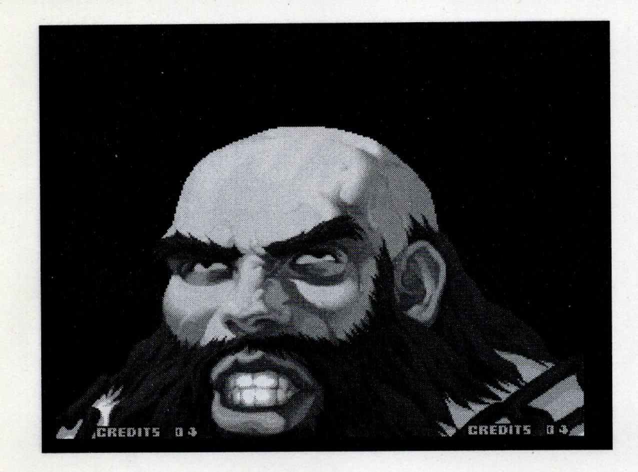
拉尔夫RALF JONES

连续技

1．近C＞“超级阿根廷背摔（接近时←↙↓↘→+B or D）”

2．近C＞“超级机炮拳（↓↘→↘↓↙←+A Or c）”

3．“拉尔夫踢→↘↓↙←+B”＞“格兰特攻击（←储气→＋A Or C）”＞（SUPER CANCEL）“超级机炮



(↓↘→↘↓↙←＋A OR C)”

4. 跳A>↓A>“格兰特攻击（←储气→+A OrC)”>“拉尔夫踢→↘↓↙←＋D”>“机炮拳（连续按A）”（MAX发动限定）

克拉克CLARK STIL

连续技

1. 跳A>近C>“终结阿根廷攻击（接近时（→↓↙←）X2 ＋AC 同时按）”

2. 近C>→＋B>“骑马摔（←↙↓↘→）X2＋AOR C)”>派生

3. ↓A>近C>“骑马摔（←↙↓↘→＋A OR C)”派生

坂崎百合 YUKI SAKAZAKI

连续技

1. ↓Bx3>↓A>强“空牙→↓↘+C”>“裹空牙（重空牙中→↓↘+A or C)”

2. ↓Bx2>↓A>强“空牙→↓↘+C”>“碎破（↓↙←+A Or C)”>“飞燕凤凰脚↓↘→↘↓↙←+B Or D”

3. ↓Bx2>↓A>“刺翼↘+B”>“飞燕凤凰脚↓↘→↘↓↙←+B Or D”

不知火舞 MAI SHIRAUI

连续技

1. 站立D>“红鹤之舞（↘+B）”>强“龙炎舞”>(SUPER CANCEL)>“超必杀忍蜂↓↙←↙↓↘→+B Or D”

2. 近C>“红鹤之舞（↘＋8）”>强“龙炎舞”>弱“小夜千鸟（↓↙←+B or D)”>强“花蝶扇（↓↘→+C)>“花岚↓↘→↓↘→+A or C”

麻宫雅典娜 ATHENA ASAMIYA

连续技

1. ↓B>→B>强“凤凰箭（空中↓↙+D)”>“(↓↙←+B)”>“精神力球 （↓↙←+A Or C)”>“超能力9”（MAX发动限定）

椎拳崇 SIE KENSOU

连续技

1. 跳D>↓B>远A>“地龙←↙↓↘→+C”>“穿弓腿↓↘→+B or D”>“龙颚碎（←↓↙+B Or D)”>“神龙天舞脚↓↘→↘↓↙←+C”（MAX发动限定）

镇元斋 CHIN GENTSAI

连续技

1. 跳C>近C>醉步飘箪击→+A>“瓢箪击↓↙←+A or C”

SETH

连续技

跳B（错位)> 近C或↓A×3 > ↘B >“轻升阳↓↘→+A/C”>各种超必杀技

RAMON

连续技

1. ↓B>↓ A>“接近时←↙↓↘→ ＋ A or C”或“→↘↓↙← ＋ A or C”







2. 近C＞"→↓↘ ＋B or D"＞"旋转精神拍中→↓↘ ＋B or D"＞"飞身攻击↓↓＋A oc C"＞"SUPER CANCEL"＞"↘↓↙←×2 ＋A or C"

3. 近C＞↘B＞"MAX发动"＞前冲近C＞↘B＞"→↓↘ ＋B or D"＞"旋转精神拍中中→↓↘＋B or D"＞"飞身攻击↓↓＋A or C"＞"SUPER CANCEL""→↘↓↙←×2 ＋A or C"

VANESSA

连续技

1. 近C（2HIT）＞"机枪拳 ←↙↓↘→+A/C"或"冠军之拳 近敌↓↘→↓↘→+A/C"

2. 近C＞"冲刺拳 ←蓄→+A/C"＞"前视拳 ↓↘→+B/D""冠军之拳 近敌↓↘→↓↘→+A/C"

3. 跳C＞"冲刺拳 ←蓄→+A/C"＞"前视拳 ↓↘→+B/D""禁止之鹰 →↓↘+A"＞"前视拳 ↓↘→+B/D"×3（MAX发动限定）

KULA DIAMOND

连续技

1. 跳C（2HIT）＞"旋转里斯 ↓↙←+B/D"＞"旋转里斯 ↓↙←+B/D中→＋D"＞"乌鸦咬 →↓↘C"

2. 跳C（2HIT）＞"钻石冰刃 ↓↘→↓↘→+A"

3. 跳C（错位）＞近C（2HIT）＞"旋转里斯 ↓↙←+B/D"＞"旋转里斯 ↓↙←+B/D中→＋D"＞"乌鸦咬 →↓↘C"＞"SUPER CANCEL"＞"冻结界→↘↓↙←×2+AC"

K9999

连续技

1. 跳C＞近C＞"混蛋滚到那边！↙→↘↓↙←↘+B/D"

2.（版边）＞近C＞"烦死啦！→+A"＞"去那儿！↓↘→+A/C"＞"斩！→↓↘+A/C"＞"SUPER CANCEL"＞"月…↙→↘↓↙←↘+A/C"（MAX发动限定）

3. 跳C＞近C＞"烦死啦！→+A"＞"力量...不受控制...呜哇呀呀！！↓→↘+ABCD"（MAX发动限定）

ANGEL

连续技

1. 跳C（错位）＞空中"在废墟上 空中↓+D"＞近A＞近D＞"无感觉的声响 →+B"＞"↘+B"＞"UC始动技"

2. 跳C＞近D＞"←→+B/D"＞"↓C"＞"→→+A或超必杀技"

3. 近A＞"←→+B/D"＞"↓+A/C"＞"UC始动技"

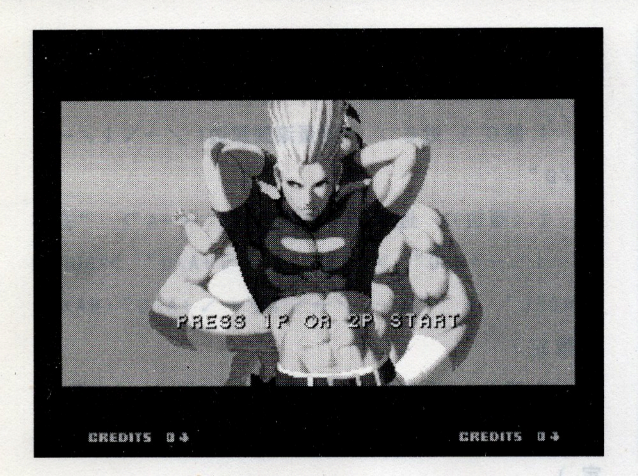
八神庵IORI YAGAMI

连续技

1. 百合折（空中←＋B）＞近C＞"重鬼烧 ↓↘+C"＞"SUPER CANCEL"＞"八薙女 ↓↘→↓↙←+A/C"

2. 百合折（空中←＋B）＞近C＞"琴月阴 ↘↓↙←+B/D"





3.百合折（空中←＋B） > 近B > “梦弹 +A·A” > “八稚女 ↓↘→↘↓↙←+A/C”

4.(版边)近B > →+A > MAX发动 >近C >“重葵花 ↓↙←C”第 1 HIT > “重鬼烧 →↓+C”第 2 HIT > “重葵花 ↓↙←C”第1 HIT >“重鬼烧 →↓↘+C”第 2 HIT > “SUPER CANCEL”> “八稚女 ↓↘→↘↓↙←+A/C” > “豺华 八稚中（↓↘→↓↘→）×2+AC”

5.屑風（敌近时→↘↓↙←→+A/C） >近C > “八稚女 ↓↘→↘↓↙←+A/C”

6.百式 鬼烧 →↓↘+A/C > “八薙女 ↓↘→↘↙←+A/C”

7.百合折（空中←＋B） > 近C > “重葵花 ↓↙←C”第 2 HIT > “琴月阴 →↘↓↙←+B/D”MAX发动限定

8.跳A > B > “轻葵花 ↓↙←＋A×3”

MATURE

连续技

1.↓B > ↓A > “死亡之爪 ↓↙←+A/C (X3)”>“死亡之光 ↓↘→↓↘→+A/C”

2.近D > “天堂之门 ↓↙←↙↓↘→+B/D ”

3.↓B×3 > A > “强死亡之爪 ↓↙←+（X3)”

4.跳B > 近B > “强死亡之爪 ↓↙←+C（X3)”或各种超必杀

5.↓B > 近B > “强死亡之爪 ↓↙←+C（X3)”>“大金属 ↓↙←+B/D”MAX发动

VICE

连续技

1.↓B ×2-3 > “强袭↓↙← +A/C”

2.近D > “不屑赚取 （接近时→↘↓↙←）2+B/D”＋B或D

3.近A或B > “侧面袭击（接近时←↙↓↘→A or C)” > “悲观厌世者↓↘→+A/C”

4.近D > →A > “秘书支出 ←↙↓↘→+B/D”

山崎龙二RYUJI YAMAZAKI

连续技：

1.↓B > ↓A > “蛇使中段 ↓↙←+B”

2“SM和被SM ←↙↓↘→+B/D”空中HIT COUMTER> 跳C或“GUILLOTINE↓↘→↓↘→＋AC同时按”

3.近C > “制裁之匕首 →↓↘+A/C”第 2 HIT >“踢砂→↓↘+D” > “淬火 →↓↘+B” > “踢砂 →↓+D” > “蛇使中段 ↓↙←+B”MAX发动限定

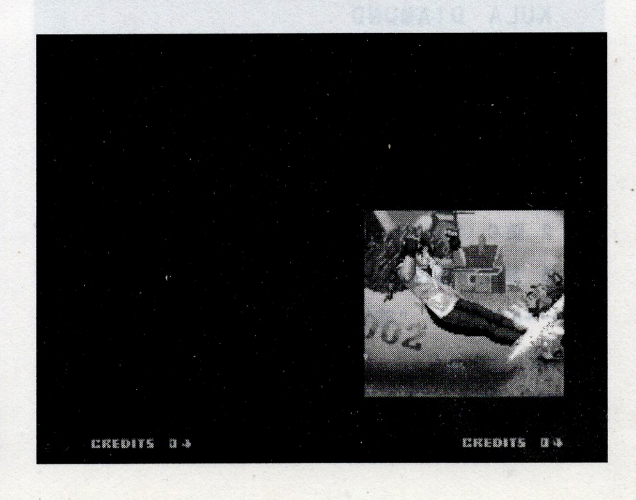
4.近C”> “制裁之匕首 →↓↘+A/C”第 2HIT> “淬火 →↓↘+B” > “踢砂 →↓↘+D”> “制裁之首 →↓↘+C” > “SUPER CANCEL” > “GUILLOTINE↘→↓↘→＋AC同时按”

布鲁 玛莉BLUE MARY

连续技

1.跳C > 近C 第 1 HIT> ←A或←B >“直削 蓄→+B/D” > “俱乐部飞标 （直削中↓↘→+B/D ）”

2.跳D（错位） > 近C 第 1 HIT> ←A > “直削←蓄→+B/D” > “垂直之箭 →↓↘+B/D” > “野玫瑰 ↘→↘↓↙←+A/C”MAX发动限定





3.跳D（错位）＞ 近C 第 1 HIT ＞ ←A ＞ “直削←蓄→+B/D” ＞ “俱乐部飞标 直削中↓↘→+B/D”

4.近C 第 1 HIT ＞ →A ＞ MAX发动 ＞ 前冲C 第2HIT ＞ →A ＞ （名称不详 ←↙↓↘→×2+BD）

5.↓B ＞ “真正反击 ↓↙←+A/C” ＞ “旋转落真正反击中↓↘→+A/C”

比利BILLY KANE

连续技

.“水龙追击棍 ↓↙←+D” ＞ “SUPER CANCEL” ＞ “大旋风 ↓↘→↓↘→+A/C”

2.“火龙追击棍↓↙←+B”或“水龙追击棍 ↓↙←+D” ＞ “三节棍中段打中↓↘→+A/C”MAX发动限定

3.“强袭飞翔棍 →↓↘+B/D” ＞“雀落 ↓↙←+A/C”

七枷社 YASHIRO NANAKASE

连续技

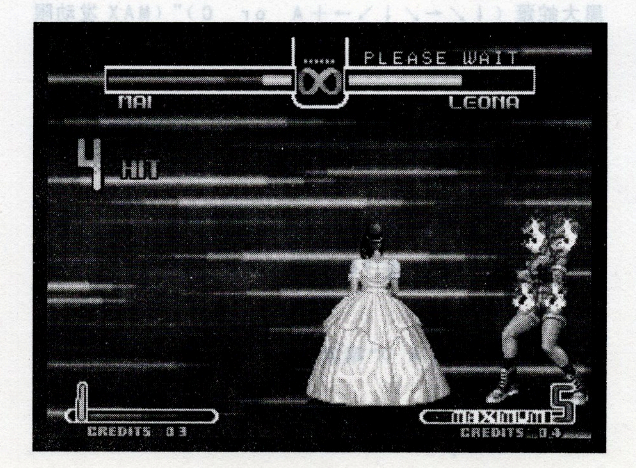
1.跳D>近C>→A>“喷气反击（←↙↓↘→＋A or C）”>“喷气反击·钢 （喷气反击中↓↘→＋A or C）”>（SUPER CANCEL）各种超必或MAX超必杀技

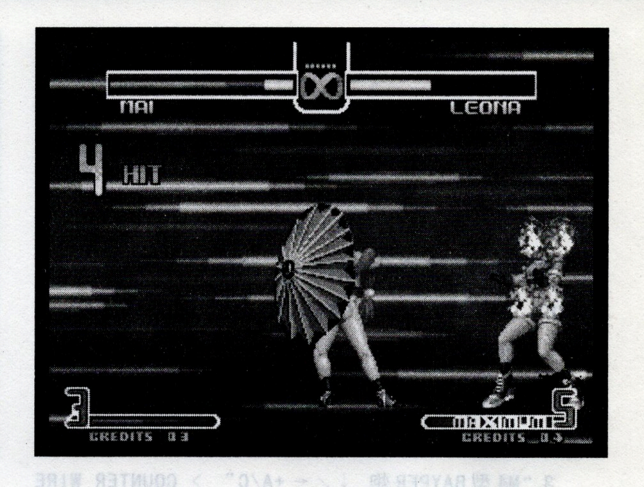
2.跳D>近C>→B>“升龙决斗（→↓↘＋A or C）”>“喷气反击（←↙↓↘→＋A or C）”>“喷气反击·钢 （喷气反击中↓↘→＋A or C）”（MAX发动限定）

3.↓A X 3 ＞“最终冲击（↓↘→↓↘→+AC）”

夏尔米SHERMIE

连续技





1.跳C（错位）> 近C ＞ “SHERMIE螺旋打（近敌←↙↓↘→+A or C） ”> “SHERMIE大闪耀（接近时→↘↓↙←×2＋A or C）”

2.跳C（错位）> 近C ＞ →B ＞ “SHERMIE鞭挞（↓↙←+A or C）”（MAX发动限定）

克里斯 CHRIS

连续技

1. ↓B >↓A ＞ → ＋ A ＞ “射杀舞者之突刺（→↘↓↙←＋A or C）”

2. 近C → ＋ A ＞ “连续滑触（↓↘→↓↘→＋A or C）”

3. 跳D（错位）> 近C ＞ → ＋ A ＞ “射杀舞者之突刺（→↘↓↙←＋A or C）”（2HIT） ＞ （SUPER CANCEL）“滑行者的踩踏（↓↙←↓↙←＋B or D）”

4. 跳D（错位）> 近A ＞ ↓C ＞ “射杀舞者之突刺（→↘↓↙←＋A or C）”（2HIT） ＞ （SUPER CANCEL）“滑行者的踩踏（↓↙←↓↙←＋B or D）”

K'

连续技

1.近C ＞ “热板机↓↘→＋A or C”> “第二形热板机中 →+D” ＞ 超必杀

2.↓A ＞ “热板机↓↘→＋A or C”> “第二形热板机中 →+D” ＞ “乌鸦咬→↓↘＋A or C” ＞ “追加 用C键发乌鸦咬后→+B/D” ＞ “空中瞬刺 ↓↙←＋B or D”MAX发动限定

3.近C ＞ →A ＞ “瞬刺 ↓↙←＋B or D” ＞ “狭刺 瞬刺中↓↙←＋B or D” ＞ “乌鸦咬→↓↘＋

A" > "链动 ↓↘→↘↓↙←+A" MAX 发动限定

MAXIMA

连续技

1.↓A×2 > "系统1.2MAXIMA 抓 ↓↘→+A/C" > "双倍轰炸 系统1.2MAXIMA 抓中↓↘→+A/C" > "SUPER CANCEL" > "MAXIMA 复仇 敌近时(→↘↓↙←)×2+BD"

2.跳C > 近C > "系统1.2MAXIMA 抓 ↓↘→+A/C" > "双倍轰炸系统1.2MAXIMA 抓中↓↘→+A/C"

3."M4型BAYPER炮 ↓↙←+A/C" > COUNTER WIRE COUNTER > "M9型试作MAXIMA导弹 ↘+C" > "M19型架桥轰 →↓↘+B/D"

4.跳C(错位) > 近A×2 > "M9型试作MAXIMA导弹 ↘+C" > "M4型BAYPER炮 ↓↙←+A/C"

5.跳C(错位) > 近A×2 > ↓A > "系统1.2MAXIMA 抓 ↓↘→+A/C" > "系统1.2MAXIMA 抓 ↓↘→+A/C" > "SUPER CANCEL" > "MAXIMA 复仇 敌近时(→↘↓↙←)×2+BD"

薇璞WHIP

连续技:

1.跳C > 近B×2 > "音速屠杀 代号KW ↓↙←↙↓↘→+A or C"

2.近D > "鞭射 →+A×5" > "回飞射 代号SC ←↙↓↘→+A/C"

3.跳C > 近B×2 > 近A > ↓B > "回飞射 代号SC ←↙↓↘→+A/C"或超必杀

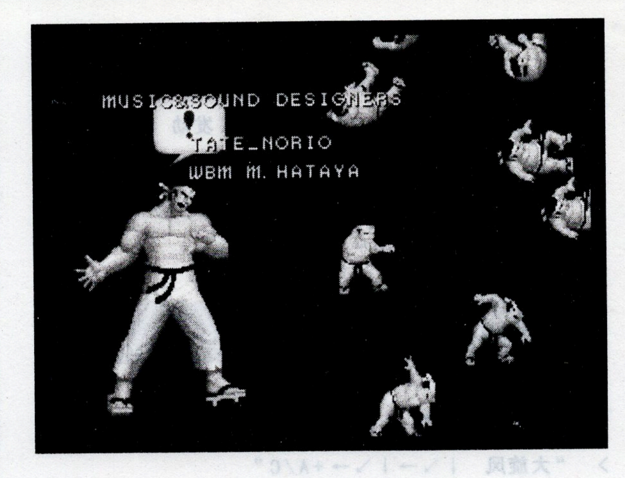
4.近B×2 > ↓B > "回飞射 代号SC ←↙↓↘→+A/C" > "SUPER CANCEL" > "音速屠杀 代号KW ↓↙←↙↓↘→+A/C"

雷光之夏尔米

连续技

1. 跳C(错位)>近C > → B > "八咫薙之鞭(↓↙←+A or C)"或"暗黑雷光拳(↓↖→↓↘→+A or C)"

2. ↓B x 3 > "暗黑雷光拳(↓↘→↓↘→+A or C)"



3. 空中吹飞攻击(COUNTER)> "雷神之杖(空中↓↘→+B or D)"

4. 地上吹飞攻击(COUNTER)> "暗黑雷光拳(↓↘→↓↘→+A or C)"

火炎之克里斯

连续技

1. 跳D(错位)> 近A > ↓C (1HIT)> →A > 屠镜之炎(↓↙←+A or C)"或"暗黑大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+A or C)"

2. 近C>→A >"咬四肢之炎(接近时←↙↓↘→+B or D)">"摘月之炎(→↓↘+A or C)">"暗黑大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+A or C)"

3. 近C > A >"摘月之炎(→↓↘+A or C)">(SUPER CANCEL)"暗黑大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+A or C)"

4. 近C>→A >"咬四肢之炎(接近时←↙↓↘→+B or D)">"摘月之炎(→↓↘+A or C)">"暗黑大蛇薙(↓↙←↙↓↘→+A or C)"(MAX 发动限定)

干枯大地之七枷社

连续技

1. 近C > →A >"暗黑地狱极乐落(→↘↓↙←×2+AC 同时按)"或"噎替大地(接近时→↘↓↙←+A or C)"

2. B > ↓A >"暗黑地狱极乐落(→↘↓↙←×2+AC 同时按)"





龙之印记 究极攻略

文：机神

~全 局~

途中

把龙放出去破坏敌人后，上移动把龙马上收回，也能在到达地点时放龙收金币。（这里叫做放龙）

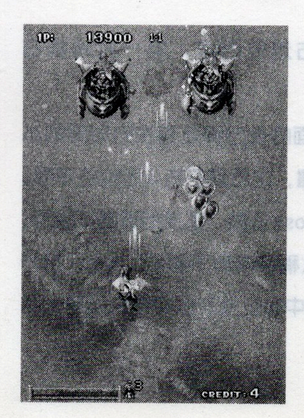
两列大片的金币掉下来时，将龙放出，让龙拿下一列，剩余的由自机拿取，把返回的龙取回（这里叫做收龙）。特别是后面的部分要及早收回为好。

有金币打出来后，向下固定放出龙，(连续地按C键）来点击获取比较快，向下的连射+龙闪光连发(例如在1-1沼泽地等等)，龙收回来时也可以获取金币，这叫放龙回收法。

Boss

如果没把Boss的第一形态消灭，那它的中心会出现一些杂鱼，及早把它们消灭吧。

与龙分离，判定会变小(合体时的打竖方向长)。所以在Boss战中（特别是接近中心处时），最好是把龙分开回避，但是分开时自己的移动速度会变慢所以要注意两边的流弹。



~沼 泽 地 关~

途中

用龙闪光打蝇等杂鱼基本上只会出金币，同一条线上一次性打比较有效率。

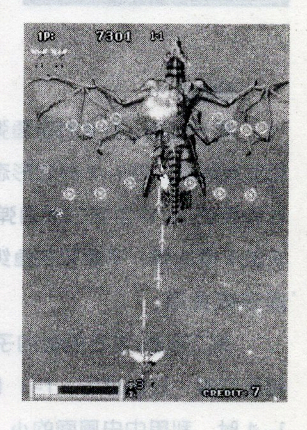
1-4的大蝙蝠会放四连弹，紫蝙蝠快速的双连弹也很难躲闪；另一方面，到1-2就没必要去攻击了，把大蜻蜓全打掉就可以得到金币。

大一点的蝙蝠群后左侧第二轮出来的小蝙蝠会出金币，在前半关，一直攻击来抢金币，用龙闪光打周围的杂鱼还要好一些。

到了后半段，在中央出现的中型机不能以一发龙闪光击毁，所以最好能事先存好power。

后半段在版边出现的蝙蝠会发射向下的连弹，要注意距离，别走得太近。

Boss



第一形态如果作长期战会十分吃力，因此要速战速决，不然过后它就会发射长方型散弹。

1-4开场就不好对付，要避开自己这边的弧线弹，再从里面返回到中央下部就安全了，中央的正下方没有子弹来，所以那里是一个躲避子弹的好地方。

第二形态到1-3前都可以轻松地对付，避过5轮的弹后，在中下方等候，接着就是又一轮弹（朝下散开的C型弹），向上移动，之后是针式弹三连发，在第一次攻击后横向移动，第二次稍斜地攻击后马上到Boss的正面来个龙闪光来KO它。

1-4时集中C弹后向C弹的末端插入空隙，不要接近针弹的内侧，应该在它到达时再放出。

1-1的话在前半能打到17万分

～海 底～

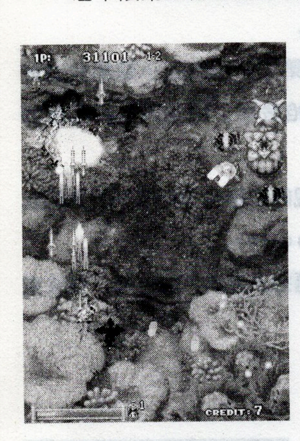
途中

在途中有些送分的杂鱼，然后是大量的绿色杂鱼，在后半还有最右边的绿鱼。

1-4 处，很难从水母处躲闪两次的子弹，这样就要在左右出弹的一瞬间逃离。开始就要向左边靠，两次的子弹都能轻松避开。在躲闪时别忘了把金币一并拿走。

中途三次的金色中型的鱼发弹很厉害，用龙闪光一发打倒两个你就是高手了，也可以速攻破坏，注意间隔时间 。

后半段第三轮右边两架敌人出来时有时间差，追击时要注意躲避，也可以赚些分，向右来个龙闪光，旁边也来龙闪光，向右走再向右下再向左马上移动就能通过间隙用龙闪光打下两个。



画面两边时常出现的敌人要尽量在后半面用速攻打掉，金色鱼打下后出的都是金币，可以全部拿下，要习惯先拿下金币哦。

Boss

第一形态：1-4 时杂鱼弹连接不断想要面对它们拿金币非常困难，在 1-2 时它形态变化要用速攻（在全方位的长型弹后），1-3 第二次白弹后就是针弹了，1-4 的第二次放 3 面白弹，不要和杂鱼纠缠，在其形态变化时打杂鱼顺道收金币。

第二形态：左右两边的子弹有 5 组，在中央处作出大幅度回避，攻击过后，1-1 Boss 在下面的位置，1-2 到 1-4 时，利用中央画面的小弹走位，1-2 到 1-4 后，Boss 两边的长型弹（是瞄自己的所以要诱弹）要击毁，再面向 Boss。



之后从 Boss 两边飞来扇型弹，第一轮应该向下回避，第二轮时（第一轮和第二轮）再朝下走位，正中打开后用龙闪光 KO 它，1-4 时打掉杂鱼就没问题了

1-1 里能拿到 17 万分吧。



～植 物 关～

途中

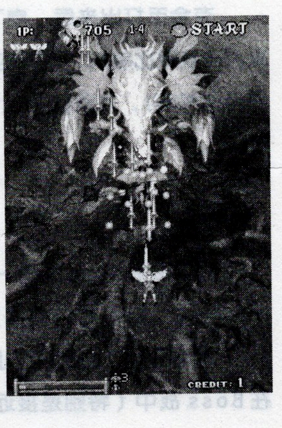
拿分就要打前半段在右边出现的家伙。位置是第一轮的最后。拿币中途打画面最上的部分，有些出现的中型机要尽早用龙闪光在瞬间破坏它。

中部的两个怪物耐久力很强，一发龙闪光是打不倒的，为得到其大量的金币要在其出现时就开始攻击。

后半关的敌人会放大量子弹，要优先干掉，特别是后期除中型机外其他的一出现就消灭（最后拿敌人的金币后，用放龙来打）。

Boss

第一形态：1-4 不是太难对付，跟着 Boss 打杂鱼赚点金币，用放龙就可以全部拿到手。



对付 Boss 处出现的胞子群用龙闪光，在中央一次拿分后能再次拿分。

打击 1-1 和 1-3 第二轮的 Boss 放的胞子群，1-2 和 1-4 中，破坏其实体，拿到金币后杂鱼就会出来了。

这时在第二次的多方位长方弹开始攻击前要接近 Boss。

第二形态：要善于左右走位闪避，第一时间到右方，随后到左边躲闪。

又是撒了一片小弹和 4 面的长方弹还有左右对称的小弹，早点向 Boss 的正面位置靠，之后是左右 3 方位的子弹。

向上走位躲避，要紧跟 Boss 正面，乱发的弹向下躲闪，对付后来的 3 面的紫圆弹可以稍微向斜下移动，Boss 打开中间后就来个龙闪光，龙放在中心位置所以和中央保持一条线也行。

1-1 拿它个 19 万分！

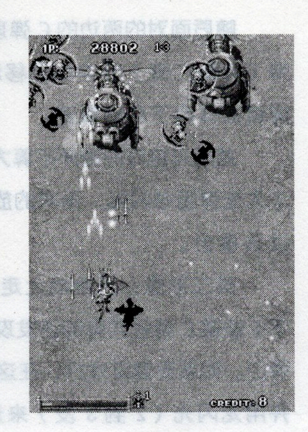


～沙漠关～

途中

1-3 杂鱼只是放些小弹，放龙拿分没问题。

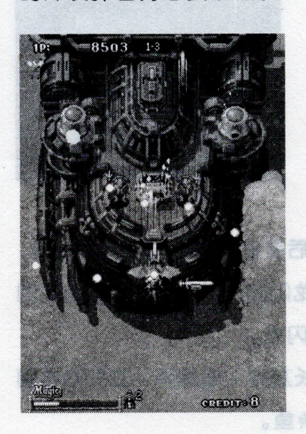
对付两台坚固的大型炮台车要用 2 次龙闪光（向其弱点处重击），其子弹不太好躲闪，要用诱弹战术，要注意的是，车上的炮台发密弹可能会封住你。



打掉炮台车后有来送分的杂鱼，右边来的杂鱼是会单独向下冲的奇怪家伙，用固定的攻击比较好，前半关用闪光来连发拿分。

Boss

第一形态：开场就是炸弹阵地，如果有空隙就用龙闪光连发拿金币，炸弹攻击的区域要尽早逃离，正面之外的炸裂弹也务必要小心。



之后是超大型炮台车出场，按中下→右下→右上→左下→左上→中央→中上顺序就可以轻松把各点击破，拿分就按中下→左下→左上→右下→右上→正中→中上顺序比较好，中途由炮台车出现的杂鱼要打两次才打掉，可以的话破坏各点时放龙吧。

第二形态：到 1-3 之前都可以轻松度过，1-4 也不是不行，敌人很猛，向中心移动时要同时避开弧线弹和红色小弹，熟练躲闪就没事。

之后是躲避小弹和两排人字型的子弹，又有左右对称的 2 次小弹打下来，然后是大的子弹（根据方位不同而数量不同）左右对称而来要向右边逃离，过后是左右小弹，向中央逃离直到中心空隙放个龙闪光就行。

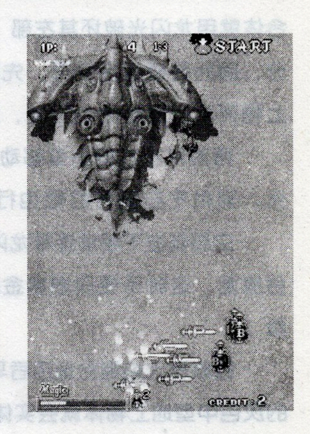
不是熟练到这程度不要随便抢分，打完杂鱼就跑，到后来杂鱼的数量激增，1-1 的杂鱼是 4 方位出来，3 方位拿 800 分就好了。

打杂鱼拿分回到中心位后就在那里待机一下，之后有红色小弹和两侧的瞄准你的长方弹打来同时还有杂鱼，向右移动来个龙闪光全打了，就这样一边走一边拿分，随后攻击其它杂鱼，也有反方向来的，一口气向左冲也来个龙闪光。

随后向画面左边避弹，对付左右两边的杂鱼和水母，为 Boss 战作准备，要在 1-3 对付 Boss 作好火力，水母杂鱼 +Boss 用龙闪光就可以拿下。

要攻击上面的向右发弹的杂鱼（3 方位出），要同时回收金币，好运气的话可以躲过反方向的 4 个方位子弹，但是会引发杂鱼的发狂攻击，4 方位射出口处用龙闪光，避开红色小弹后回收金币，上面出现的 Boss（成虫）用龙闪光破坏。

4 面都有敌人出来攻击，凭经验尽量避开这些出现的杂鱼，Boss 动向是根据你的动向而改变的，杂鱼会在第 3 方位放出子弹，第 3 方位破坏后还不能打击到 Boss，前进去向第 4 方位来个龙闪光比较好，这样就够攻击打了，在其发狂攻击中躲避再攻击再放龙。



1-1 的话最低是 19 万分，20 万分是标准。

～神殿～

途中

利用出场的无敌状态把开场的 4 个小型移动炮台用速攻打破。

之后因为不能马上打击灰色中型地上物体所以就要在连续的子弹中把实体化的用龙闪光打掉，最初的打横一列三部要按照中→左→右的顺序用龙闪光来破坏，左→右移动时避开，走到弧型杂鱼的下面，把三片金币都回收。



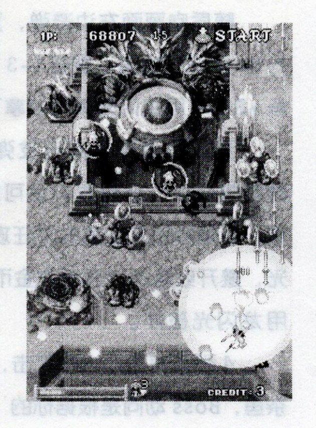
之后出现的一轮杂鱼弹要很小心地用速攻破坏，避开一轮杂鱼弹，向左移动一下再返回，一直向右走或者放龙更好。

回收第 4 机体的金币

后，画面右边出现2个杂鱼水母用放龙击破，之后准备和龙合体攻击。

到这里会出三次火力加强的装备，碰上杂鱼要小心地到安全地带去并可能拿到12000分（4000分x3）。

地上物体左右会出现的火弹（2次共4门）要速攻破坏，首先向右边炮台去拿分，同时放龙闪光破坏，注意杂鱼弹并回收金币，同样方法到左边打炮台。



面对中央突然出现的大型地上物体（象个大的圣杯），先走位到右边，等到合体就用龙闪光破坏其左部分，因为会掉很多金币，先固定龙，还要向中央逃离地上物死亡时发出的尖型弹，来回走回收金币。

再对付左右的小型移动炮台，先向右边的来个龙闪光，对付左右炮台的轴也行。

之后向左下移动连带龙闪光攻击，对付左右的火焰炮台放龙，这时不要只顾拿金币向右炮台移动，射击火杂鱼。

回收左火焰炮台金币后马上回收龙，和龙合体后右边的灰色中型地上物体就会实体化，火焰炮台放龙击倒，之后的实体化怪物当然是龙闪光，两边的金币能回收不少。

然后是一些小敌人，之间的大杂鱼群1发龙闪光来打，并回收左边的一部分金币。

最初出的敌人共三个，先打左边的→中间的龙闪光→到左边拿分→打右边的，不要跟它正面硬碰，在龙的右翼引弹，回收金币，左右顺序调换也行。

1方位发出2或者3次的2轮4体攻击，左边两个用龙闪光→右边两个用直线攻击，→左边的金币分2列回收，→右边的放龙再回收。

以上全部四列的金币全回收要躲开瞄自己的子弹，折回时不要拿内侧的金币为好，自己从最左到最右移动过去，向龙的左内侧线同右内侧线移动就可。

Boss前面的杂鱼在中央用龙闪光全部解决拿分。

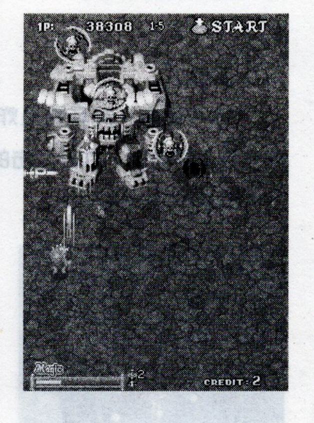
Boss

第一形态：龙的最初攻击是固定的红色小弹（红色小弹＋长方弹3轮），向中央然后右边直线躲避。准备好两次的龙闪光，接下来的攻击是左右对称的长方弹，要躲进中途中间部分的空档，这时向Boss面前移动过去，等待 。

随后面对的两边的C弹攻击只要不动就不会中，向C弹（外侧广阔）的中心部移动。对之后瞄准自己的长方弹就这样向下移动躲避。

龙闪光这时的破坏不算大，躲开一些追踪弹后对付两个大光弹用龙闪光，再次的放龙打向Boss及杂鱼，之后过去拿分。

第二形态：开始向上走到中段附近（Boss立刻向下）躲避C型针式弹的连发攻击，快速躲闪突然来的C弹弹口。如果要速攻来打，在这动作其间按A或者C键连射并用龙闪光（2到3发）来进攻，被子弹跟踪就尽量远离 。



总的来说，开始时到Boss右下等待，C弹来到后以左→右→左→右顺序走位，但到最后就要右就要按情况向右上移，就是和C的对角侧面来移动。

随后有追踪的圆弹，马上向下移动避开，注意之后的针弹（间隙分开），向左上方向移动。

Boss在右边过来，随后是很阔的激光要向左躲避，然后是2，3个杂鱼出来用龙闪光KO它们后固定龙来回收，对Boss尽量不要用龙闪光。

Boss又发出左右对称长方弹＋追踪弹，立即向右回避，发散射击右边出来的杂鱼。

之后Boss放出的弹到了你附近会停下来，小心小弹并到右上方向右方闪避，右下移动躲闪，前边所说的移动在间隙下很容易做到。

随后是Boss的第二束激光攻击，之前要在右边活动把Boss诱导到右边，躲闪到左边时把左边出现的2，3个杂鱼干掉拿分，随后的左右对称长方弹和追逐弹也以同样方式躲闪。

随后要在Boss反转时在它正面等待，击破反转时的横弹后，向下的子弹又打过来，撞上向下的子弹只有出龙闪光来打，尽早攻击，以上说的动作经过后，又有1，2个杂鱼出来，再度龙闪光打下拿金币。



碰上轻松的时候要2发龙闪光避开C弹，在激光来之前到达左下处再用1，2发就可以打掉。

按照以上方法也可以拿个26万分。

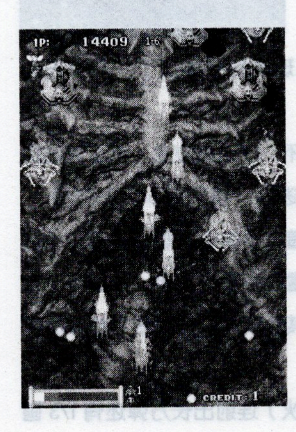
～攻 场～

途中

开始除了拿分就是攻击了。

对付大量的绿杂鱼要大幅横向移动，只要和画面保持直线就可以轻松躲开，切记！

开始时绿杂鱼左右移动以普通攻击打击，右边的两个用龙闪光为好，左右2架敌机出现也放龙速攻打掉，从右到左移动发弹打下出现的敌人，移动要到位，左边第二架要用龙闪来一次光重击，就这样放龙出去再回收金币，收完后马上收龙。



绿鱼又出现了，同样方法由左到右过度并发弹攻击，到达右边后就有左右各2架敌机出现，先直线攻击右边的再去放龙来打。

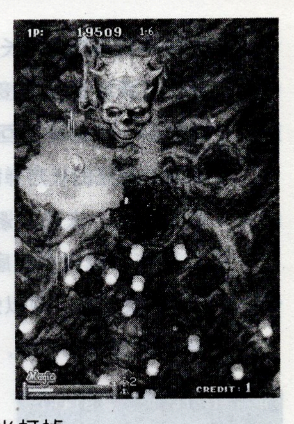
之后马上向左移动，一样直线攻击全打掉，收龙后马上拿分哦，之后的杂鱼走到右边去打掉就行。

上面的三行金币可以全部拿下，打掉左边的2架敌机后，靠右回收金币，中央的（也就是右边的两行）在最下边来收，这时可以放龙，一条线地收金币，再到左边全部回收，但大幅移动会引起杂鱼乱窜，很难躲闪。

中Boss 1较容易对付，下部的回转骨头用龙闪光连发（放龙要尽量保持直线）来打击其本体，放完红色小弹+长方弹4组后会有其他的子弹打下来，在弹群中央躲避并展开攻击（利用空档），近战放龙闪光，剩下来它的机体用1发龙闪光可以KO了。

随后把下来的杂鱼打掉就是，从右上方向左移动并射击，杂鱼来时就放龙吧。

面对10架5个方向来的敌机，要尽量向上走位，一出现就放龙打下一片，右边的话按左→右→左走位，也要快点收龙，对付右边最后排的两架放龙，龙放到左边固定，跑去右边拿金币，之后让固定的龙在那里就可以轻易地躲避子弹了。



对付中Boss 2要把红色和绿色的宝石分开速攻打掉，有小量的子弹打下来躲到左下去，红宝石实体化后用龙闪光2发击破，之后会有大量金币。

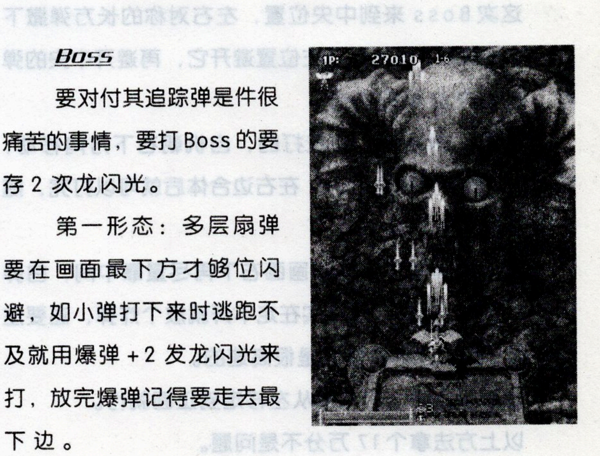
红宝石打破后放龙来打绿宝石，在怒蜂的火蜂第4形态弹群中有很大空隙，随便跑位吧，接近后1发龙闪光打掉。

之后对付的敌人中，有座骑的先打掉，第1架在右，第2架在左，都用龙闪光，去右边把第1架，2架都打掉后固定龙去收金币，自机就尽量在下面补漏，左右移动后杂鱼都被干掉了，来到中央把龙接回来。

然后中央一出就是第3，4架有座骑的敌机1发龙闪光打下，随后第5，6架出来就逐架打下，先用龙闪光打下右边第5架，左下移动放龙把第3，4架的金币回收，第6架龙闪光打掉，攻击前方的杂鱼，因为就要对付Boss了，要先存起Power，自机固定在第5架拿金币，放龙到第6架那去拿。

Boss之前的左上方→左下方→右出来的杂鱼很容易打下，空余时间多拿金币。

Boss



要对付其追踪弹是件很痛苦的事情，要打Boss的要存2次龙闪光。

第一形态：多层扇弹

要在画面最下方才够位闪避，如小弹打下来时逃跑不及就用爆弹+2发龙闪光来打，放完爆弹记得要走去最下边。

开始就要在中央用龙闪光攻击还要避开扇形弹，要注意这很冒险，随后放龙出去猛烈攻击，走脱攻击时按住A键。

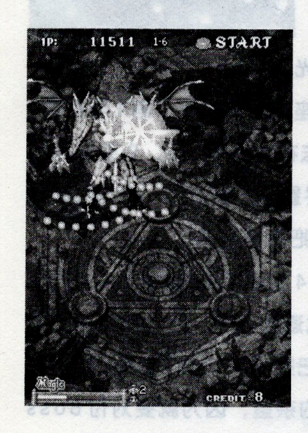
多重扇弹4次，2次，1次的顺序打来，其间有杂鱼，对小弹就要向大的空间移动，红色小弹避开后在一边等待，等多重扇弹打来后才移动避开，再打下来又返回原位，如此类推。

攻击完毕后有高速的长方弹打下+4轮扇弹混合的攻击，避开长方弹容易但会接近扇弹，所以还是小心扇弹好，一端到另一端移动来回，过程中一直按A和C键。

再来就是发狂的长方弹散发攻击，一瞬间的空档用龙闪光，也可以追上去走位避长方弹，但非常困难。

第二形态：也有多重扇弹，而且还有双激光连发，但比第一形态要轻松，可以先避开追踪弹再存Power。

先到Boss正下面待机，4轮扇弹打来就向左稍移，之后的再度4轮扇弹也一样左移。



之后走到Boss左边躲开双激光攻击，其间在左边放龙拿分。

之后是2轮扇小弹x2向左打过来，在Boss下面横向移动，随后的全屏扇弹要到右下方去避。之后的4轮扇弹也一样。

其后Boss会由左到右放双激光，在右边等它，在左上放龙，再来龙闪光拿分。

又来了2列扇弹，这次是向右打的，随后的全屏扇弹去左边躲闪吧。

这次Boss来到中央位置，左右对称的长方弹撒下来，在画面正下方稍靠点左位置避开它，再避开中央的弹群，移到左边准备攻击。

还是2列扇弹，向左打的，自机朝右下方向移动，放龙到杂鱼群并射击它们，在右边合体后就可以打完，随后要避开红色小弹。

高速白弹撒下来，到画面右下再尽量靠中间，白弹有很大空间可以躲，如果实在走不开就放个炸弹，还要注意是第一形态后的杂鱼弹是很高速的。

追踪长方弹一口气跑从左移走到正面就行。

以上方法拿个17万分不是问题。

～最终BOSS～

途中

先要射击正上方的敌人，空闲时间可以来个龙闪光把各敌人快速破坏。

开场是红色的敌人在中央，右，中央，左出现，按它们出场顺序用放龙打，最后出的中，左的2架比较坚固，可以的话用1发龙闪光打掉，之后左右都出现红色敌人，马上放龙吧，同一位置固定后往左边去把打掉的敌人的金币拿下，龙固定时左右打敌人，特别是右中左出现的红色敌人，第1轮对付他们就用龙闪光。

然后把绿杂鱼左右左移动出来的一并打掉，左边出来的敌机用龙闪光后待机。



不要和岩型敌人的十字激光同线，当然见到空隙就尽量用龙闪光打掉先，正中的位置安全，它们攻击的顺序第1次右，第2轮右，中，左这样，第3次是全方向。

面对这样的岩敌人当然是用龙闪光了，首先打下左边的两架，再放龙收金币，右边用龙闪光破坏，绿杂鱼出现就射击可以了，收完右边的金币后到左边打。

右上的岩用1发龙闪光破坏，立刻就放龙，再走到右边打，顺道拿分，收龙后要马上逃离，最后是6个都打掉。

中Boss1（蜂）的子蜂带着3个杂鱼出现，不要和小蜂的移动同线它们会放激光，尽量向少弹位置走，左边来2发龙闪光再放龙马上离开，速攻其他敌人，推荐放个炸弹加龙闪光把敌人全打掉。

中Boss2（占全画面的家伙）连射出长方弹还有1/3画面的激光，因为激光占位大，在其未放出就要逃跑，基本上在画面中段放龙再自机走位，避免和激光太接近，打掉后会掉下两个火力加强，都拿下吧。

中Boss2打完后画面左右都有敌人，放龙攻击自己就走到两边，中途有杂鱼过来要尽量用自机打掉它们，之后还是两边的敌人，放龙不要动。

用龙闪光打掉的Boss2后的金币都回收起，自机在中央一边射击一边拿分，逃离画面中央的敌人会丢下分，放龙去拿并把自机控制到最大移动范围才返回收龙。

Boss

有3种形态，但耐久力一般，优先用炸弹和龙闪光连发速攻。

第一形态：射出第1个龙闪光后就马上向下移动，避开高速的4连弹，还有w型的长方弹，保持在Boss下面攻击。

向左稍移（也可向右）→避弹→逐步向右一点→再冲





前，理论上W弹散开后容易躲。

高速4连弹的规律是1组6次，2组10次，3个方向打来，要向下的自机体来逃开。

2组的高速长方弹不动就不会中，这时画面右侧有炸弹拿，跑开攻击，躲过红色小弹，尽量不要用龙闪光。

之后出现2个大的绿宝石，全方向发射2次子弹，但都是很缓慢而来所以不要慌，这时还有炸弹和2发龙闪光，一直躲开就看到它形态变化了。



第二形态：也是攻击1发龙闪光后马上向画面下移动，龙固定后放出攻击，这时高速长方弹飞来要小心躲开。

之后Boss的两边放出每处2个共4个环弹，这时对它的本体攻击2，3发龙闪光，左边的攻击后移到右上方，再在下次攻击中就可以见到它的第3形态，右边发射的弹慢，在右边躲比较轻松。

随后是超级撒弹攻击，来个炸弹＋龙闪光。

第三形态：在Boss正面攻击比打两边有效，补1发龙闪光，再向左边走位待机。

以上如果做不到就要炸弹＋龙闪光补救，环弹两边都打掉的话，放完第2发龙闪光就在画面右上待机，Boss会发针刺弹（上下2组）和圆追踪弹，尽量向一边离开，避开白弹向Boss正面移动，避开最后的白弹（2方向x2）就安全了。

受到再次相同的攻击（和刚才位置相反），小心红色小弹，Boss右移动时用2发龙闪光打就ko它了。

如果还没打掉的话第2次针刺弹要提前避开再度龙闪光，Boss向左下移动就放龙自机诱弹，当龙回收时就可以打倒了。

完结时是80万分，一周能超越145万分吗？

2周目攻略

～全 局～

途中

攻击变得更加激烈，打掉空中的敌人后会形成追踪的四角形弹，敌人的火力和1-4相当，但杂鱼还是一样。

直线攻击放龙，固定在横向攻击，收回攻击，重要的多向攻击是重点。

Boss

龙之追踪弹呈日月形状地打过来，这时要放龙才可以确保安全。

好象一周目那样存Power攻击，杂鱼的地狱式攻击很难躲，必须掌握它们的子弹动向。

中途来说为对付杂鱼只能在等其出现后躲闪。

～沼 泽 地 关～

途中

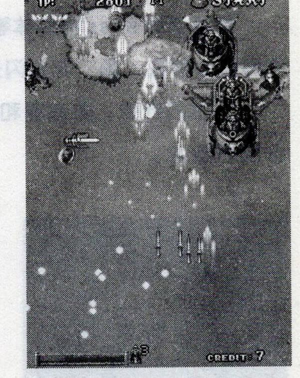
出场的蝇和杂鱼数量的确增加了不少，之后有大蝙蝠出场，由左至右的第1只第2只同线固定出现，自机尽量向右移动。

随后是大蝙蝠连续出现的地带，之后第一轮紫蝙蝠出现，1组白弹打过来，向下→左方向移动，左侧敌人尽量先射掉，这样就可以轻松躲开其他子弹。

避开最初的紫蝙蝠的1组白弹，把龙收回来，不要射击，小心移动到左上并小心红色小弹，随后送分的紫蝙蝠出现，用龙闪光吧，自机马上向下，把龙固定后连续的攻击。

紫蝙蝠分开3次的白弹攻击，要躲开它们找到空隙，先在画面下→左→右→左→右移动，拿分后放龙固定好。

随后出现3只蝙蝠，自机向右下接近，龙在中段，下，左和中央的大蝙蝠同线来射击，在大蝙蝠出现瞬间溜到中央开火。



对出现的大型蜻蜓用龙闪光打左侧的翅膀，马上向右下方向走位逃避5+4方位的攻击，立即放龙。

对付第2个大型蜻蜓也用龙闪光，速攻其不然就惹上2+2+3方位的高速白弹，当然躲开到另一边也可以。

随后的蝇和杂鱼适当的攻击就行，但数量倍增，之后中型机从左中右出现，见到第1架就要放龙并走到左边。

对付它们和1周目一样用全龙闪光攻击，先前2架会以v字型弹攻击，所以破坏后要马上横向移动逃离，第3架向下躲闪，而且他和1-4时同样坚固所以之前要存若干



龙闪光打掉。

之后出现大量蓝蝙蝠，停下后要躲开高速白弹不容易，先对画面中央的蓝蝙蝠用龙闪光，打完后小幅度移动，就这样放龙去待机，然后向中央交叉的位置走，再来个龙闪光放龙到中间固定，自机就避开杂鱼弹，到中右位置。

又出现了2架中型机，分开后会火焰攻击，因为火焰的位置较多空隙，龙放得好就避得到，如果打不掉剩下一个中型机它的高速白弹难躲只有来炸弹了。

以上攻击自机由右→中央→左移动并小心蝙蝠的直行弹，剩下的蓝蝙蝠轻松ko，直行弹到达中央交叉口时用龙闪光破坏。

按以上走位轻易就过关。

Boss

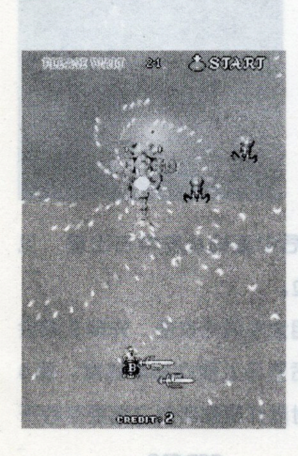
各形态都不好对付，最好用1炸弹+龙闪光连发来打，以下是没有这条件的打法。

第一形态：因为没有炸弹速攻很难打掉，最好是等它不动时射击，给它出场时的身体右部2发龙闪光，放龙到上部固定后逃离，随后就按住射击键吧。

2组的扇形白弹还有各种红色弹，对付画面中央的白弹可以接近红弹来避开。

放炸弹时Boss的身体等于中了2次龙闪光，身体中央向右边移去，第二次龙闪光后自机要向最右下移动。

之后的针弹，追踪弹和中型弹打来快速逃离，在攻击前后放龙。



第二形态：在Boss发动攻击前在画面最上部放龙固定，最初的攻击是红色针弹和追踪弹，追踪弹和龙的位置没关系，红色针弹以中央→左→中央→右来避开，中途在左侧横移避开针弹，放龙时判定要小，这样就不会中弹。

撒下的红弹和小弹从右到左快速移动避开，杂鱼出来时不要乱动，攻击完后就放龙，到画面的左下附近待机。

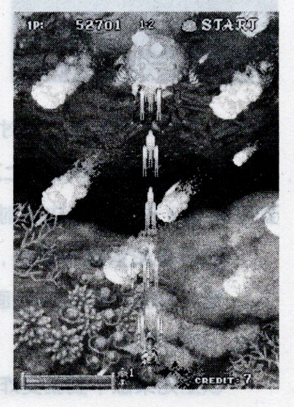
随后Boss是斜下的白弹连射，3+2+2方位长方弹以及3连炸裂弹左→右→左3组，长方弹可以打掉，但炸裂弹要有限打下，没有power是难以射爆炸裂弹，所以要以龙闪光打掉它，然后当然是拿分啦。

延续1周目的第2形态是4组白散弹，象1周目那样躲闪它们就行了，杂鱼弹打来时不要太大动作移动。

之后是再1组白散弹和C型弹和全方向的3组针形弹，按1-4相同的空隙躲开，在1组针弹的后面反击就可以打倒了。

～海底关～

途中



开始时，边打边走，象平常一样，杂鱼一出现就要龙闪光，把龙放到右边的中段位置，自机返回左边，就可以把左右的杂鱼打掉，之后自机走到中下附近。

右边的炮台一震动就发动攻击，在出现的一瞬间放龙打掉，然后马上收回来，还要避开地上炮台的长方弹。

如果出场时不能象1周目那样就用龙闪光打炮台，对付杂鱼也不要射击。

接下来是金色鱼现身，从左边攻击它们，并接近用龙闪光打掉，前面的杂鱼就普通攻击打下，其它弹向右避开就行。

剩下的杂鱼在中央用速攻打掉，然后就到刚才金色鱼的位置收金币，接下来的行动是向右靠，把出现的金色鱼用龙闪光打掉，子弹向右面躲闪，右边的金币收好够一次龙闪光，自机向左移动，左边的金币用放龙来收和1周目相同。

再对付左边的地面炮台，这也用龙闪光破坏掉，固定的龙可以照收金币。

以下是乌贼和绿杂鱼出现的地点，放龙打绿杂鱼，尽量全部打掉，按左下→右中→左下→右中来避弹，如果实在是难以逃脱就放个炸弹，放了炸弹记得马上拿分，随后就能放龙闪光轻松度过

大怪物出现后用龙闪光打比较理想，如果它出得慢就

会在正下面发2排白弹，1排击退后避到中央，随后的用龙闪光破坏，也可以放龙分身，要注意全方向的子弹。

将左右出来的6个敌人打掉后，对左边的炮台放龙即可将其破坏。

之后还是绿鱼，左→右→左的顺序打掉，对付剩下的绿鱼群就走到右边中段，右→左移动，在右时放龙，活用自机体诱弹射击就轻松打掉。

又是2个金色鱼在右边出现，龙闪光同时打掉，马上向右跑，避开子弹，右面的地上炮台也用龙闪光打下，这次是1个金色鱼，马上向左移动打下，随后是艰苦的战斗，存些Power吧。

见到了左2条右2条的金色鱼+左右一些小敌人，杂鱼在左右每3条的出现，把右边的打下再处理左边的，先打单独出现的，实在处理不过来就来个龙闪光，之后就可以打下右边的金色鱼了，对右边小敌人的子弹要注意右下→左下的快速移动过去，金色鱼的白弹打来不要快速走开，实在不行扔炸弹，随后就去拿金色鱼留下的金币。

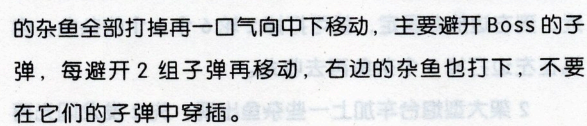
金色鱼的白弹避开第1波后要到中下位置来避开第二波，赶不及就来个龙闪光，也可以避完第1波向左边去诱弹，但还是放龙闪光好。

Boss

其各形态都是可以用4发龙闪光打掉，如果放出了炸弹还可以利用无敌时间去速攻打下。

第一形态：先到右前放龙固定，自机在左下射击。

Boss会放红色小弹和4组4连扇弹，先把左边出现的杂鱼全部打掉再一口气向中下移动，主要避开Boss的子弹，每避开2组子弹再移动，右边的杂鱼也打下，不要在它们的子弹中穿插。

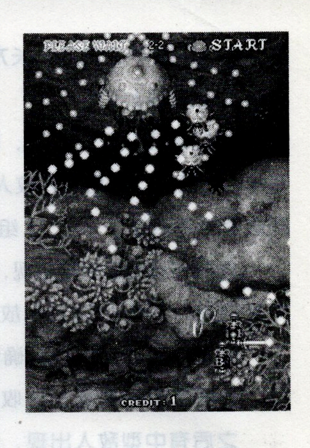


随后的红色长方弹要和1周目一样在中下慢慢右移来避开，然后到Boss附近放2次龙闪光再逃开。

在其变化到第二形态前把所有杂鱼速攻干掉。

第二形态：先不要进行攻击，开场的攻击要尽快避开，放出的龙要尽快合体。

和1-4一样是左右的5组追踪白弹，到画面中央附近，慢慢下移来避开，白弹(7x2)每1组都有大空间避开。横移的话会引发Boss发狂的攻击这时就要用龙闪光。



如果给杂鱼围住只有放个炸弹再速攻打掉。

之后左右多方位的直行弹打过来，到右下方不动就可以躲开。之后再向右上突进，中途会遇到Boss的小范围攻击，尽量保持在外侧。

之后在画面下的Boss会发动攻击，画面最上方安全，之后对Boss右部的要害放龙闪光连发，一气就可以打下，如果有些杂鱼出现就先向右边放龙打，从右上向左上逃，移动到左后再来龙闪光打，这时应该打下Boss了。

～植 物 关～

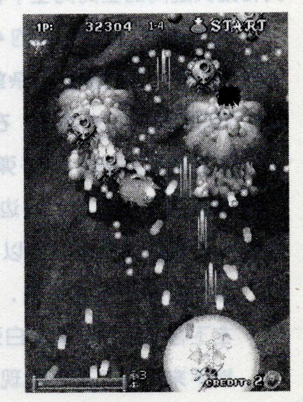
途中

开场的杂鱼和1周目一样左右移动，放龙打下，但和1周目不同的是，杂鱼被打掉后马上会重组向相同方向走，再次给它们攻击吧。

在最后的杂鱼群是有分拿的，先从左移动到下面，放龙固定在拿金币的位置，自机到左边打下杂鱼。之后到右边收龙，备战中型敌人。

一会儿后中型敌人在左上出现，慢慢右移来攻击，到左边去就用龙闪光，放龙固定在敌人出现的位置再加上射击，逃离时拿金币，自机要注意避开加速十字弹，打掉后向右移动。

中型敌人攻击是白连弹+长方连弹2次，逃离到另外一边，子弹还会追你，横向移动避开，打不掉敌人的话就先去空隙去等待。



之后右边剩余的杂鱼用普通攻击打下，在左边出现大型敌人前到画面左边待机。

出现后一边打一边右移动，其右侧用龙闪光打掉，如果打不掉就放龙固定来

打，再跑到右下注意躲开长方弹，把剩下的杂鱼都打掉，再从右边跑到上边。

随后杂鱼从左右出现，和开场一样对付就行，尽量有龙闪光就用，之后进入敌人加斯拉的地带，和1周目不同这里每边增加了1个，1组4个要小心哦。

先是右边的加斯拉出现，它由左到右移动到附近后就用龙闪光，打到后就上前放龙，自机向左移动。

面对左边的加斯拉要确认它们全部出现就用龙闪光打，拿到金币后再去右边收龙。

之后有中型敌人出现，向左前移动一下，白连弹＋长方连弹打过来时用龙闪光对付，一边打一边向左移动。

随后出现的第3群加斯拉等它们接近就龙闪光全打下，马上到中间移动，第2架中型敌人右上方出现，同样是白连弹＋长方连弹当然是用龙闪光打完后到右下避弹。

之后左右的杂鱼每3个的出现，边打边向右移动，为打Boss准备好，放龙出去，自机左移打杂鱼。

Boss



可怕的Boss，特别是第二形态用炸弹加上龙闪光也不能打死，如果放了炸弹就要利用无敌时间接近它打，第一形态就比较轻松。

面对第一形态开场就到画面中央稍右位置就安全避开子弹了，放龙固定后再射击。

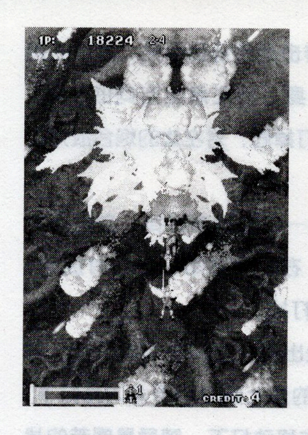
Boss首先的攻击是弧形白弹和撒红色小弹，先避开杂鱼的追踪弹，用2发龙闪光打掉，左右的弧形弹在第1次和第次之间的空间向左下移动避开。

随后是跟1周目一样的4组5方位长方弹飞来，到左下附近躲开，面向追踪的杂鱼弹比较麻烦，在长方弹第1组打下的同时向右大移动，右边的杂鱼弹到面前才移去左边，再避开剩余的5面子弹，攻击完后收龙。

之后胞子出现了，右边放龙，固定后立刻以下→左移动，要注意红色中型弹以及追踪弹，收龙同时要向上打，右边的胞子向左边来，就在下面射不要上去。

左下移动会迎来2次白弧形弹，注意红色弹来避开。

接下来是第二形态出现了，马上放龙闪光，长方弹



打下来时要避开追踪弹。

开场的红色小弹也要注意，放龙在中间固定，自机后退射击，再移动到画面右下方，有追踪弹的话就先和龙合体。

最初是2组长方弹左右两边撒下来，一共有6次，后面来的家伙引到左边，避开中间的子弹，再到左边。

6次的长方弹后有红色小弹和2个方向的追踪连射弹，在画面下慢慢移动，和龙合体后再避开，再到画面中央放龙，反方向移动就可以避开。

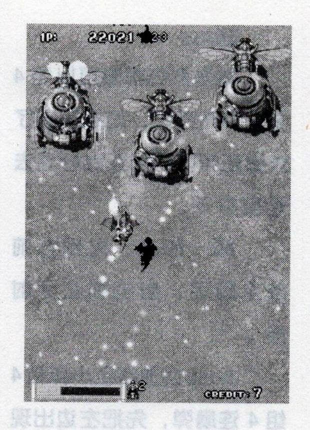
再次的长方弹也可以用同样方法避开。

这里比1周目增加了1-4的弹群，2连红色大弹（3面全方向），基本上要右下到左下移动来避开。

别的跟1周目一样，记得放了炸弹马上速攻，在攻击途中也可以拿到炸弹。

～沙漠关～

途中



开场的左右每3个绿陆杂鱼用放龙打掉，只后蓝陆杂鱼左右每3个一共12个，放龙到画面下方自机到近处打，左3个右3个用龙闪光处理。上边其余的射击打掉再到左侧收龙。

随后左右的2个炮台车用龙闪光打，返回时杂鱼弹要注意避开，千万不可靠近，到右边放龙固定，就可打掉2轮6个3个的杂鱼，自机在左边打掉3个杂鱼再去收龙。

2架大型炮台车加上一些杂鱼出现，先2发龙闪光再去前面放龙固定后逃离，容易打掉前面的杂鱼，放个炸弹速攻打下1台，第2台给2个龙闪光。

打大型炮台车第1发龙闪光后马上射击它的弱点，地点是周围的炮台中间，出现后就放龙，自机到画面下边逃离，有广阔空间走位，对准它再来一个龙闪光。

回收金币的方位和1周目一样，但是杂鱼出现时多了



绿陆杂鱼，要小心它们的子弹，拿金币时向画面下边移动避开。

左右的炮台车在再度出现，有红色大弹加上更加高速的3x2白弹很难躲，收金币时放龙在前面，到右边的炮台车速攻打掉，也可以放个炸弹。

之后中央和左右的炮台车在左右大幅度走位放龙，自机用龙闪光速攻打掉。

Boss

第一形态的耐久力不太强但弹群超多，第二形态很有耐久力，第一形态（超大型炮台车）打掉后第二形态要用炸弹。



第一形态：首先是超大型车放出的炸弹地带，要把龙固定在炸弹处，自机在最下射击等它的炸弹自爆。

之后和车的本体对战，用龙闪光破坏，按中下→右下→左下来打，左中打下后移动到左上，要注意自机位置，龙放在左上固定。

之后是追踪弹打来，凭1周目的经验诱弹，合体后用龙闪光打，之后固定龙，自机到左下方向移动，和龙合体又来个龙闪光。

要小心之后的中央来的子弹，然后是3方向的右到左的子弹飞来，自机要横移按左→右射击，诱弹把追踪弹甩掉，龙闪光破坏最上边的要塞。

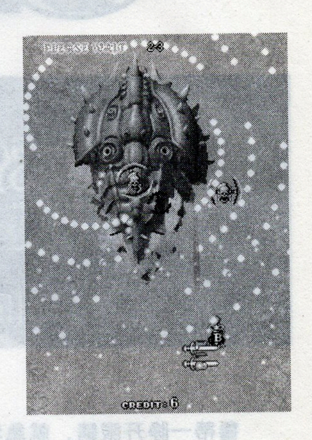
Boss本体前后出现了些杂鱼，先由左到中来打，再到右射击。

第二形态：先来的是弧状白弹乱飞，还有其他的弹群，到画面下射击，最初的白弹难躲闪用诱弹办法甩掉，随后要速攻。

开场Boss出现后撒下红色小弹，要持续的射击出来的杂鱼，然后才可以专心避开Boss的子弹。

之后Boss稍微向下走，又撒红色小弹，到中央去避开发龙闪光连发，再到右边等待。

"人人"字形的红色小弹又加白弹撒下来，到右下空隙钻，再从左上突入。

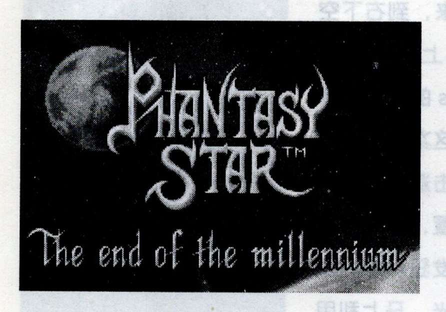


又是Boss的红色小弹和白弹攻击，这次相待难对付，在左下射击避开红色小弹，保持低位置，放龙在左边，随后又是发狂攻击，放个炸弹和龙闪光，马上利用无敌时间速攻，一气就打下了。



梦幻之星4 小说攻略

文：PSO



这本是一个宁静和平的星系，然而，不知从何而来的力量把母星彻底摧毁，于是，第一行星巴鲁玛爆发、毁灭，另一行星“玛塔法”中90%的文明和人口亦遭到灭顶之灾……

整整一千年过去了，玛塔法的居民们渐渐从艰苦的环境中走了出来。他们把自己培养成了强悍的猎手，以自己的力量作着顽强的抗争。然而，近来玛塔法的气候越来越糟，怪物丛生，居民的生活屡受威胁，也许……也许又有什么灾难将要发生？

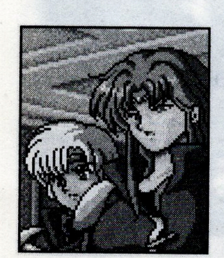
鲁蒂一睁开眼睛，就急着找自己的老师莱娜。也难怪他那么激动，跟着老师那么长时间，今天还是第一次实习呢！说到莱娜，那可是玛塔法最好的猎手。这个姑娘有着十分温柔的眼睛，但动起手来却毫不留情，因而享有“辣手”的盛名。这次，维塔（ビアタ）城的莫达比学院有了难以解决的麻烦，所以校长匆匆找到莱娜，拜托她一定完成。

“那究竟是什么麻烦？”鲁蒂抑制不住自己的心。



“事实上麻烦在学院里。”校长掩饰不住惊慌之色，“一个月来，学院地下室里不断地出现怪物。那真是令人恶心的家伙……我们只得封闭了地下室。莱娜小姐，这次拜托，请千万搞定。”

莱娜微微一笑，不发一言，带着鲁蒂转身出了校长室。“这种小事……哼！”



来到地下室门口，莱娜看到汉恩正如没头苍蝇般地走来走去，心下暗自好笑，连忙一把拽住他。

“啊，这一定是莱娜小姐吧！”

汉恩如遇救星，“你们可来了。请带上我一起去吧！”

“带你？你去干什么？”

“我是学院的研究助手，恩师奥勒特已经失踪了好几个月，听说是与地下室的怪物有关呢！”

“哦！咦，那你为什么不下去呢？”



“这个嘛 ……”汉恩嗫嚅到，“呃…呃…听说那些怪物挺可怕的…所以…”

“没问题！”莱娜打断了汉恩的话，显得很兴奋，“我带你去，只不过……”她晃了晃一根手指，“100 块钱！”



“啊！这就要钱哪！”汉恩虽然嘟嘟哝哝说个不停，可还是掏出了钞票，随众人一起进入了地下室。地下室里果然阴森恐怖，一路斩杀怪物前进，到了地下室尽头，一头巨大的母兽出现在他们眼前 。

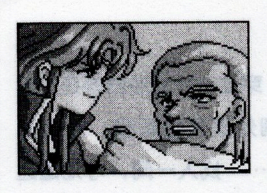
“干掉它！”



众人也不废话，冲上前七里咔嚓一顿乱砍，那母兽正专心的孵化小怪物，毫无还手之力，几个回合下来就一命呜呼了。

"咦，这是什么？"汉恩在母兽的后面发现了各式各样的培养瓶，"里面还有胚胎呢！"

"好象是用来繁殖什么的吧？难道……难道说学院里一直秘密地养着这些杂种？"莱娜满腹狐疑，"不行，得快去找校长！"



原来，玛塔法最近怪物频频出现，为彻底调查其来源，学院派出了老教授奥勒特为首的调查队，令奥勒特大为吃惊的是，他们居然在怪物的发生地找到了古代超文明的遗迹！看来这些小动物与古代超文明也有些关系，于是调查队便采集了些样本回来培养，然后马不停蹄的奔赴遗迹进行开发。



"可这一去就再没有回音"，校长说到这里一脸的无奈，"等我再带人赶到那儿，所有的人已经被杰奥变成了石头。"



"杰奥！"莱娜一惊，"黑暗的魔法师？！"

"对，就是他，他还威胁我不要再调查古文明的遗迹，否则也要遭受石化的惩罚，所以我只好……"

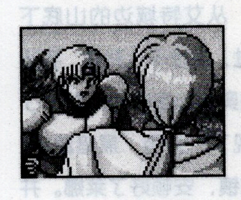
"还说什么啊！莱娜，快去救教授吧！"汉恩再也忍不住了，一把扯住莱娜。

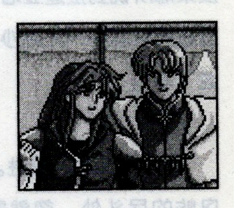


莱娜又从汉恩手中勒索了300块钱后，大家出城北上，在流沙旁的玛伊鲁（マイル）镇休息后，来到了遗迹所在地——赛玛镇。

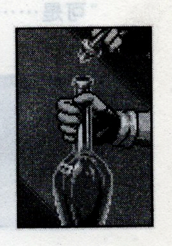


众人进入山后洞穴中，在山洞尽头的门前，发现了已化为石头的奥勒特教授。并发现是中了古代咒语，需要"阿特沙林"的药才能救。大家离开山洞，赶往南方毛尔加姆（モルカム）村，三人到达后，眼前一片废墟，只有一个白衣人站在那里。莱娜一看，原来是老熟人斯林，斯林告诉她们药可以在特纳村民的手里。





出了毛尔加姆村后，先向东、再向北看到一个山洞，山洞的洞口已被一块巨石挡了个严严实实，这时斯林祭起了火焰魔法，将巨石击了个粉碎。大家穿过山洞来到了特纳村，在村中的屋中找到了多林老爷爷，并得知"阿拉沙林"在仓库的地下室中，多林叫一位青年带莱娜一行人去取，这时斯林离开了队伍。

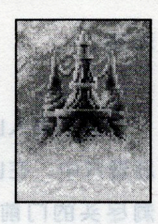


四人取到了"阿特沙林"后，到赛玛村解除了众人身上的咒语刚要离开，突然市场中一场嘈杂，四人赶到洞口，见到一巨型怪兽正在肆虐，众人一阵砍杀之后，终于将它斩为了肉泥。四人充实了一下装备，杀入了洞底深处。这里竟是一个高度发达的科技基地。

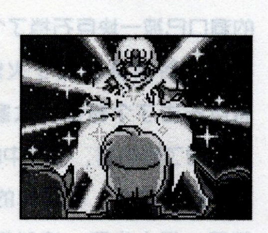


进入基地的中央控制室后，见到了奥勒特教授和一个自称法儿的少女。交谈之后，得知法儿是人造人，而且星球的控制系统已经被破坏，必须关闭，而只有被杰奥抓走费莉娜能关闭系统。

四人为了救回费莉娜，前往流沙对面的"杰奥之足"，但因有流沙相隔，众人只得从北方过桥，在桥边



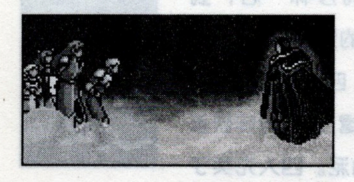
的那鲁村的村民口中得知不久前天上掉下了一块好大的陨石。众人前往陨石的坠落之地，在“陨石”的中央控制室中得知，“陨石”原来是千年前从巴鲁玛星逃出来的宇宙飞船。



离开飞船后，四人到艾特城整理了一下装备后，从艾特城边的山底下穿过，经过卡达利镇，到达了杰奥之足，在杰奥之足中杀掉了杰奥的心腹裘沙，救下了费莉娜，还没说几句话，杰奥就出现了，并用“黑暗波动”打中了莱娜，一行人急忙回到哥拉布镇，安顿好了莱娜。并按莱娜所说到拉迪亚塔（ラテアの塔）去找斯林，为了飞过拉迪亚塔前的一片流沙，大家到南方的机械中心里去找“沙地飞车”。

四人向南方前进。在将近岛屿的尽头处，忽然冒出一幢巨大的建筑——机械中心！大伙儿连忙冲了进去。

“可是……怎么不能控制这个中心？”鲁迪发着楞。



“喏，用这个。”芙莉那递过在箱子里找到的控制键（コントロールキー），带大伙来到一台控制仪前。

“天哪！这儿一直还在工作着……”法儿惊叹道。



“虽然说是古代的设备，不过好好修一下还是挺管用的。”芙莉那介绍着，忽然想到了什么似的，“不过恐怕就算解决了杰奥也未必能解决问题……”

“恐怕光打倒杰奥也不行吧！”鲁迪接着道。

“是啊……”芙莉娜若有所思，顺手按动键盘，平中带着大家来到一架巨型战车前。

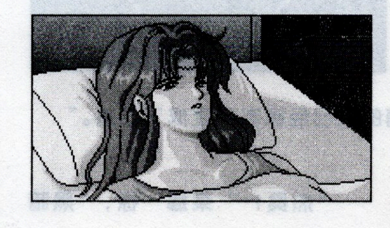
“这……这就是古代的沙地飞车吧？”鲁迪谅喜万分。



“是的。呀，一切都完好无损！这下太好了，流沙再也不能阻止我们了！”大伙欣喜若狂。

沙地飞车向东北方向飞驶，穿过一片流沙后停在了蒙森村（モンヤン）。只见这里到处是残垣断壁，地上还满是裂缝，村民们都住在帐篷里……找人一问，才知道这儿常闹地震，弄得大伙无法安身。正说着，一阵强震袭来，吓得边巴克也大叫了起来。

“看来恐怕是行星系统出了问题。”芙莉娜分析道，“它是控制穆塔法星地壳运动的机器，要消灭地震只有关掉它……”



大伙终于在村北找到行星系统的入口。冲进去一阵砍杀，到底还是见到了业已失灵的行星系统，芙莉娜飞身上前将其关闭，果然，蒙森村的地震立刻停止了。

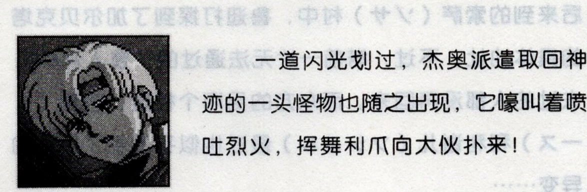
鲁迪一行四人，沿着大陆向东部进发，穿过特鲁米村（テルミ）各南折，终于来到了拉亚之塔。众人边战边冲，来到3层楼上，正看见一个熟悉的身影——斯林！



“我已经找到了破解杰奥魔力的方法！”斯林显得非常兴奋。“在拉迪亚方塔的最顶端，有一块神迹可以克制混沌的力量。那就是‘降魔杵’！无论怎样强大的魔法屏障，它都可以击破！”

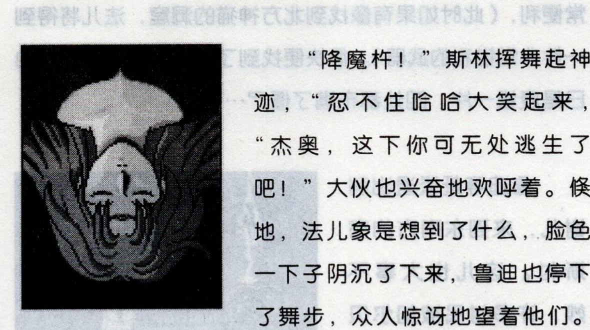


众人闻言大喜，齐心协力往上猛攻，眼看来到了神迹面前，斯林动手解开"降魔杵"的封印，可是突然……



一道闪光划过，杰奥派遣取回神迹的一头怪物也随之出现，它嚎叫着喷吐烈火，挥舞利爪向大伙扑来！

宝物就要到手，斯林和鲁迪哪肯就此罢休。五位勇士玩命般地轮番抵抗，到底打败了孤军奋战的强敌。



"降魔杵！"斯林挥舞起神迹，"忍不住哈哈大笑起来，"杰奥，这下你可无处逃生了吧！"大伙也兴奋地欢呼着。倏地，法儿象是想到了什么，脸色一下子阴沉了下来，鲁迪也停下了舞步，众人惊讶地望着他们。

"菜娜……快回去看菜娜，不能再耽搁了……"

可惜五人虽然日夜兼程，仍然还是迟了一步，只来得用在菜娜离世前见她最后一面。菜娜被安葬在古尔普村最美丽的地方。那天夜里，鲁迪凝望着星空，一动也不动，仿佛已随菜娜之魂而去……



第二天一早，朋友们祭奠完菜娜后拜别。汉思等仍回学院。外表平静而内心充满了悲哀的鲁迪，带着斯林、法儿和巴克、芙莉娜，也忧伤地离开了古尔普村。

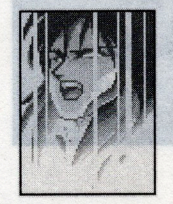


大伙重又来到杰奥的藏身之处。这次，一楼的结界再也不能阻挡住勇士们了。斯林挥起降魔杵，强大的电流立即消失殆尽。

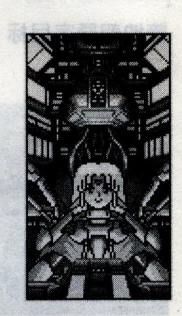
杰奥！在地下层的尽头，鲁迪又与这一生中最恨的仇敌碰面了。虽然邪恶的魔法师仍是那么强大，但被降魔杵击破魔法屏障之后，也不再是金刚不坏之身了。



鲁迪挥剑！再挥剑！！……终于一道闪光之后，杰奥被击成了千万块碎片！



"菜娜……你可以安息了……"鲁迪默默地祷告着。



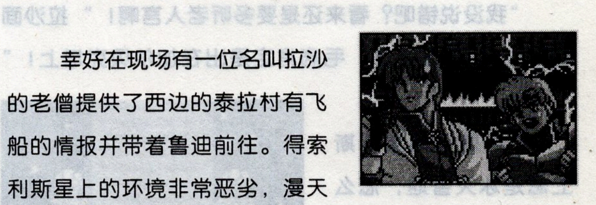
由于一般的操作已无法关闭杰奥的破坏系统，人工机器人芙莉娜只好把自己与主电脑连接，终于使整个系统停止了运转。和先前的估计一样，问题并没有得到彻底的解决。于是芙莉娜打开了城堡中的升降机场，让鲁迪等三人乘坐太空船前往杰里。



众人到了杰里才明白，这个太空站早已被关闭了。关闭系统的是管理机器人法伦——芙莉娜的同族。他告诉鲁迪等人，并不出在杰里，而是在控制杰里及整个星系系统的另一颗人工行星"考兰"上。于是，增添了新手的战斗队，又乘着太空船向考兰进发了。



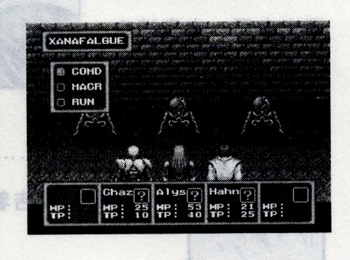
然而途中发生了不测。不知从何而来的怪物侵入了飞船，大伙虽轻易击倒了敌人，却误伤了引擎，巨大的飞船挟着排山倒海之势，撞落在第三行星得索利斯上……

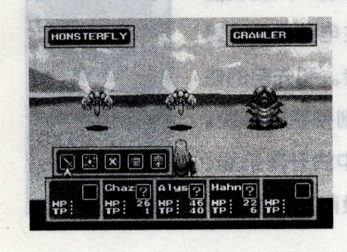


幸好在现场有一位名叫拉沙的老僧提供了西边的泰拉村有飞船的情报并带着鲁迪前往。得索利斯星上的环境非常恶劣，漫天的风雪已经不停地刮了三个月了，这使得星球上到处冰天雪地，行走也吃力不堪。拉沙认为这恐怕"黑暗力量"的触角也伸到了得索利斯。凭他的直觉，毛病好象在"加尔贝克塔"（ガルベルクの）上……



大伙在泰拉村的西面找到了泰拉船长的墓地。鲁迪推动墓碑，引发了机关，打开了保存飞船的地下仓库的大门。佛伦运用自身的电脑启动了控制平台，一架制作精美且完好无损的飞船出现在大家面前。欣喜若狂的勇士们立即乘上飞船，马不停蹄地朝原定目标——考兰行星飞去。

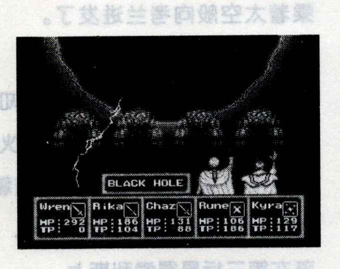




考兰上果然出了问题。“黑暗力量”的化身之一盘踞在中央控制室内，破坏了控制系统。众人赶到，自是一场恶斗。不过“黑暗力量”虽狠，其化身却并不十分强大，攻击方式亦很简单，所以鲁迪等未用全力便将其消灭了。此后，法伦修好了考兰的控制系统，大伙回到了杰里太空站做最后的调整。眼看被破坏的系统都已修复，机能恢复正常，所有的人都非常高兴。

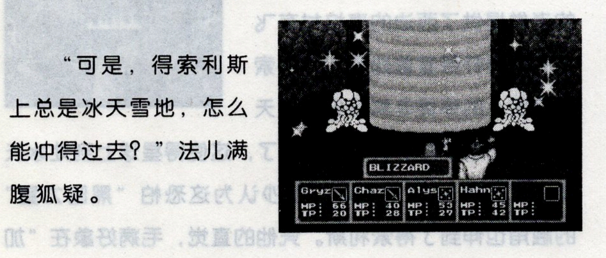
可是……

“斯林！不对啊！”鲁迪指着屏幕大叫，“得利索斯的气候并未恢复正常！这究竟是……”



“我没说错吧？看来还是要多听老人言啊！”拉沙面有得色，“现在看来，毛病肯定是出在加尔贝克塔上！”

“可是，得索利斯上总是冰天雪地，怎么能冲得过去？”法儿满腹狐疑。

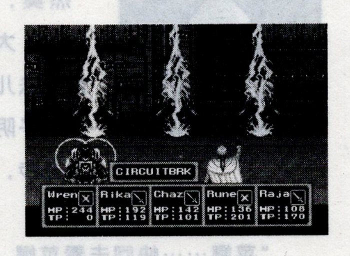


“这个倒不用担心，”佛伦指着系统的一个按钮，“杰里早就准备了雪地飞车，这次倒派上用场了……”

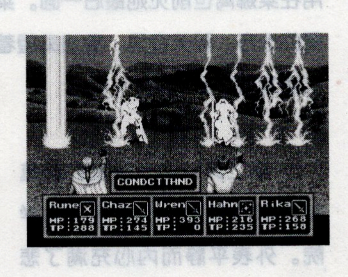
勇士们带着雪地飞车重回得索利斯。在突破北方冰障后来到的索萨（ゾサ）村中，鲁迪打探到了加尔贝克塔的具体地址。不过，塔前一片无法通过的“食人森林”，去过的人都没再回来。而东方的另两个村落：密斯（ミース）和利谢儿（ソシコル）最近也似乎发生了重大的异变……

大伙儿开始向东方探寻，因为有了飞车，所以行动非常便利，（此时如果有像找到北方神猫的洞窟，法儿将得到一件非常锐利的武器）。很快便找到了利谢儿村。然而此地已是废墟一片，四处都布满了僵尸……

鲁迪等赶紧退出利谢儿，来到东南方的密斯村。这儿也大事不妙，许多村民被加尔贝克塔吹出的怪风刮倒，而生了重病，奄奄一息。更为糟糕的是，拉沙竟也染上了此种怪疾而发起高热来了！

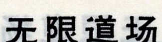


看来队伍里又要减少一名勇士了。大伙商议再三，决定先去食人森林，找回被困在那儿的一名女通灵师，或许她能替代拉沙，为众人出力。



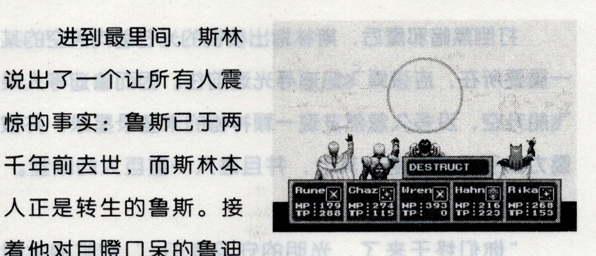
食人森林果然名不虚传，不管怎样奋力攻击，吃人的树木都是灭了又生，毁之不尽。眼看力攻也已无用，大伙只有撤退，在森林边救下了女通灵师詹丝。詹丝听了鲁迪等的诉说后，表示她也无法解决食人森林的问题，唯一的出路，只有去请教鲁兹先生了。鲁兹是通灵师们的祖师爷，据说已活了二千多年了……

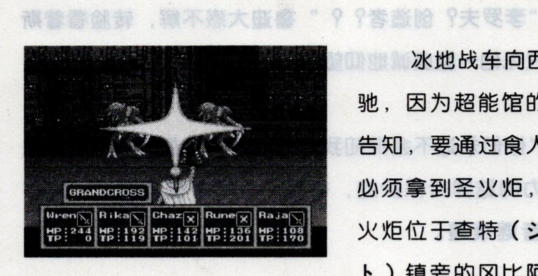
由米斯村向东南方前进，在东西山进入通灵馆，奇怪的是斯林对这是好像非常熟悉。





进到最里间，斯林说出了一个让所有人震惊的事实：鲁斯已于两千年前去世，而斯林本人正是转生的鲁斯。接着他对目瞪口呆的鲁迪说，黑暗法鲁斯并没有消亡，而鲁迪就是他选出来与之对抗的勇士。

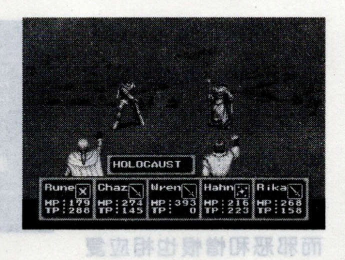




冰地战车向西南疾驰，因为超能馆的长者告知，要通过食人森林必须拿到圣火炬，而圣火炬位于查特（ジヨツト）镇旁的冈比阿斯寺院，村中的装备相当强，另外村子西南方有一座兵工厂和，可以补充不少用具，随后来到寺院肯巴斯。

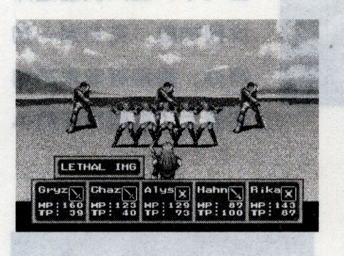
随后五人来到寺院，刚刚说明来意，却被三个神秘人把火炬夺去。这三人自称是“空中之城”的咒术使者，斯林对伙伴们讲述空中之战的真像是古代魔王的城堡后，回泰拉村乘兰迪号前往空中城堡。

城堡内就像个巨大的迷宫，有些地方还没有幻影结界，好不容易绕到正路，却被那三个咒术使者突袭以致全员重伤。不过主角一行合力奋战终于还是胜利了。接下来建议先出去存贮再回到原路，结界已经消失，因此可以往纵深前进。邪魔拉辛终于出现，它出手十分毒辣，大家只有拼命防御伺机进攻，双方打得昏天黑地。勇士们也已渐渐不支……终于——



一声巨响，拉辛从身体内部炸裂了开来，顷刻间化为灰烬！延续了千年的邪恶之魔，终于还是倒在正义的力量下！已是精疲力竭的勇士们来不及修整，带着圣火匆匆赶回得索利斯的肯巴斯大寺院，祭司自是万分感谢，于是履诺前言，把希望火炬交给了鲁迪等人。这一次，食人森林再也发挥不出威力了，圣火燃到之处一片鬼哭狼嚎，魔树化为乌有！大伙终于顺利进入了加尔贝克塔。

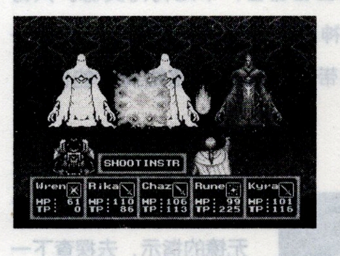
“这里竟是什么地方啊！”法儿犹如进入了鬼界，惊叹不已，斯林与鲁迪也感到有点毛骨悚然。整座高塔仿佛一座吃人的怪物，塔内到处是活动着的细胞物盾，丑陋不堪，而且向前走了一会儿，竟然没有路了。



斯林仔细观察着，沉思了一会儿。显然鲁兹先生的智慧在他的脑中起了作用，只见他一个健步奔到一颗眼珠状的细胞前，狠狠一踢——“叽叽”一声，本已封闭的道口竟应声而开！

“天哪！它整个就是活的……”法儿边走边赞叹道。

法儿不幸言中了。加尔贝克塔确实是个活物——“黑暗力量”的又一个化身，等大家攀到塔顶，才发现这个秘密后，邪恶的化身已经出手了。鲁迪等连忙应战，在姑娘们的悉心回复和男孩们的奋力战斗经验也得到了极大的提高。

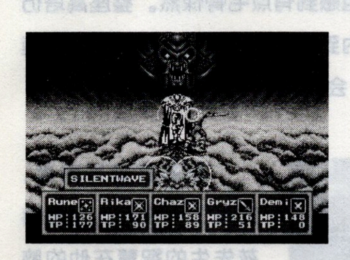


终于天晴了。许久不见的太阳笑眯眯地重现在得索利斯的天空，冰雪消融，蓝天如洗，忍不住让人心花怒放！替大伙出了力的詹丝，见一切已恢复正常，便依依不舍地向朋友们道别。勇士们看到大功业已告成，也打算各奔前程，互致别辞了。

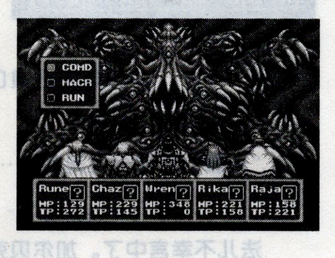
突然，远处传来一阵巨响，接着，肯巴斯寺院的方向冒起了浓烟，燃起了熊熊的烈火！难道是“黑暗力量”又复生了？鲁迪、法儿和斯林、法伦重又聚起来，驾着飞车，朝肯巴斯大寺院的方向疾驶而去！

大伙赶到肯巴斯时，寺院已是一片废墟，然而这并不是“黑暗力量”破坏而致的，只是大方丈为召回鲁迪等人而

用的紧急方法。大方丈告知众人，邪恶的一切并未完结。“黑暗力量”也未遭灭绝，所有的一切，只有解开“虚无镜”的秘密后才能解决。至于“虚无镜”（ヱアロブリズム），斯林记得鲁兹曾将它保存在穆塔法星的湖中神殿中了。于是法伦向穆塔法星的芙莉发出指令，让她调动出一部水上飞车，使大伙能越洋找到神殿，芙莉娜一切照办，鲁蒂等非常顺利地登上了神殿所在的小岛。



在岛上山洞的入口处，大伙遇到了一位自称山姆的考古学家，据说是迷了路，同时也想见识一下古代的神殿，所以想和大家一起走。虽然鲁迪等并未反对，但大家总觉得这个来路不正的家伙有点可疑，心里暗暗作了提防。



勇士们终于在神殿中找到了“虚无镜”（注意千万要立即SAVE），但鲁迪左看右看，不知有何奥秘。只得先带回再说。哪知一出神殿，虚无镜立即通灵，化为一道闪电，直刺天空！那带起的云尘，宛如清晰的座标，为鲁迪们指明了方向！



大伙正准备沿着虚无镜的指示，去探查下一个目标，一直沉默不语的山姆却发生了异变！强光闪过之后，化为巨大的人形，利剑般的手臂向人群挥扫过来！

这又是“黑暗力量”的一个化身！幸亏大伙早有戒备，而且初化人形的邪魔还不会痛下杀手。不过就算这样也打得难解难分，一场恶战之后人人都如同虚脱了一般。

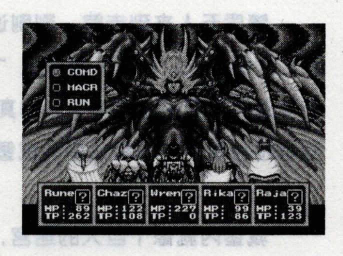
打倒黑暗邪魔后，斯林指出棱镜的光芒射向天空的某一重要所在，应该乘飞船追寻光速前往。因而鲁迪等人乘飞船升空，没多久忽然发现一颗神秘的未登录星球，并被重力吸引只得降落到其上，并且进入一座巨大的殿堂。

“你们终于来了，光明的守卫者们。”空旷的大殿上响起神秘的声音，“我是李罗夫，星系的创造者。”

“李罗夫？创造者？？”鲁迪大惑不解，转脸看着斯林，只见他一脸虔诚地仰望着。

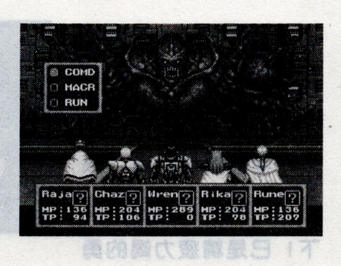
“你们永远不会探知我们的存在。我们所在的星球是被强力的结界所保护的，每隔一千年才接近你们一次。”那声音继续道。

“每一千年？正好与大动乱的时间相吻合？难道你们与“黑暗力量”有什么关系吗？”鲁迪心头一动。



“年轻人，不要着急。我会回答你心中所有的疑问的，不过，我必须证实你们几个确实是合格的人选。来吧，星系的守卫者们，去‘勇气之塔’和‘力量之塔’试练一下吧！如果你们能顺利回来，我将告诉一切……”

李罗无没有失望。经过无数次战斗洗礼的鲁迪等人，再次被证明是成熟的星系守卫者。当他们带着两簇圣火重新踏入大殿时，创世者的声音又回响起来。

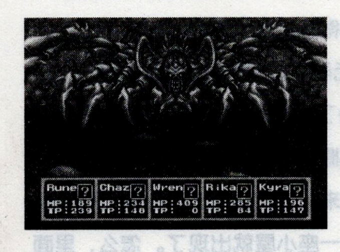


原来正邪之争源于几亿年前，那时把邪恶封在了次元的不但缝中，但封印的力量是每千年便会减弱一次，因而邪恶和憎恨也相应复活，这时就会有人挺身而出去阻止它们。但封印的力量为断变弱，现在已经开始失去阻止恶魔的威力！而鲁迪便要背负这一宿命去战斗。



虽然知道了真象，但鲁迪对自己的能力感到怀疑，为此斯林带着他前往迪苏利斯的超能馆，让鲁迪进入圣剑之洞穴。

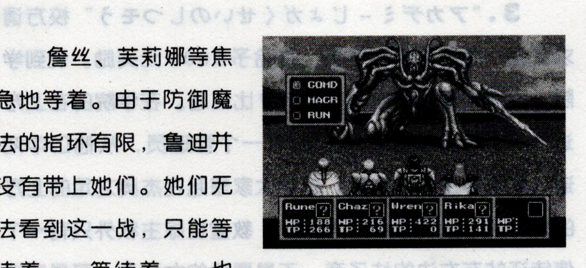
在洞穴中，鲁迪拿到了圣剑，同时也见到了几千年来为光明而战勇士的英魂……因而斩断了心中的迷惘，决定勇敢的面对命运。



最后一个千年纪终于到来了。鲁迪回到了梦开始的地方，回到了他所熟悉的城市、菜娜带着他接手第一件案子的学院……这一切都好熟悉、好熟悉……

这是恒古未有的大战，这一战必惊天地，泣鬼神！

……



詹丝、芙莉娜等焦急地等着。由于防御魔法的指环有限，鲁迪并没有带上她们。她们无法看到这一战，只能等待着……等待着……也许，她们不看更能安心一些……

门开了。是鲁迪出现在门口，詹丝尖叫着扑了上去。他满身疲惫，破烂不堪，只是低低地说了一句："我们胜了。"

大伙这次要真正的告别了。法儿也要走吗？鲁迪想留下你啊！只要一句话，一句话，鲁迪就会留住你的！



鲁迪啊，法儿也不想走呀，你说吧，让她留下，让她留下，永不要分开……



为什么，你们俩默默不语呢？为什么，你们要挥手道别呢？法儿，你的泪水究竟为谁而流？鲁迪，你为何还凝望着天空不愿离去？……

回来了，我心爱的法儿！让我抱着你，抱紧你，就象远古至今，永远不再分离……

黑暗的阴影已经完全消散，千年的轮回将永不再现。幸福的人们，将欢欣带到－－永远！

新世纪的帷幕从此拉开。The END.

特殊功略补充：

1.在第三惑星デゾリズ上有一个村子リミエル,起初那里是个废墟，被妖魔所占领，等你以后打完此星后，这里会重新建立起家园，其中新开张的防具店会卖给你一些高纯度ヲコニア类的防具。



2.在リミエル村的右下方有一个ミース村，里面有两个道具店，其中一个道具屋刚开始不开门，在你打完此星后，这个道具店会卖给你几种"不可思议之香水"，其中青色全员加血，黄色红色复活。

3.当你拥有大型碎冰车（アイスデツカ－）后，就可以在第三惑星デゾリズ上自由移动了，到处转转，有两座古代遗迹等你到来，最主要的是，穿过一片冰层，你会发现一个山洞，在洞的最里层，找到猫王，他会给你一件"フアル"专用的武器"ツルバ－タスク"，攻击力在你得到最终武器前是最高的。



4.在第四惑星リエクロス上，有一个“怒之塔”，开始不让进，但当你有了圣剑エルミデイオン后，就可以进入了，好处多多……



八项猎人事务所的委托事件：

在“梦幻之星Ⅳ”的世界中有“猎人事务所”。在这里可以接受委托帮人，解决事情与冒险流程无关，但可以挣钱及增加经验值。本文就此作一介绍。

在穆塔法星球的アイード（艾多）城上方绕过两家商店便是事务所。进门后会看见一个女招待，你可以向她申请找些事做。顺便说一句，从事务所内右下方有一个小酒吧，鲁迪和莱娜在这里显然很熟，绕过酒吧来到一个舞场，在舞台的左侧可以进入演员室再向里走，大伙会来到事物所招待身后，看似无路，可再向前能进入一间房间，这有1000元及一个能恢复体力的道具。嘿！不要白不要，拿走再说。”

在事物所一共能接到八件委托。（如果是红色“とうろくまち”字样表示无事可做。白色表示你可以去办理此事，向女招待询问，她会问您愿不愿意干，并告诉你办完此事将有多少报酬，选择“是”以后，女招待便会将事情详细向你介绍。如果是黄色表明此事已办成。）

1.“マイルのぉちのばくじょうあじ）”这件事只要第一次到事务所，在登记记册上便能找着，报酬是5000元。是一位牧场主的牧场里有一只似大蚯蚓的怪物，牧场主想请人除掉它。（注：在勇士们救出来美莉娜并找到斯林后，击败它可谓易如反掌）去マイル（玛依鲁）镇，当时便可看见有一只东西在牧场内穿来串去。有事务所的介绍，牧场主自会放大伙入内。



2.“テインカ－ベルげのいめ”这是一家住在アイード（艾多）城的人家的求助，在城中的大商店一直向右进入一家住户，这是一家三口，从他们口中得知这家人养的一只叫ろつきい的名犬走失了，愿出2000元寻回。身担保护星球的重任，并已“腰缠万贯”的你，竟为了2000元去寻狗，真是有点那个……狗可在モンセン（蒙撒）城中找到，走上前去一叫狗的名字，咦？怎么跑了！原来，在艾多城出来的同时可以顺着城墙外侧往左走绕几个弯一座小屋就出现了。怎么，里面没有人？其实秘密就在地下室，这是一家狗食店，由于温度与湿度的关系所以搬进下室。大家280元买下一个狗食[ショートクーキ]这时狗便会乖乖的跟你走了，如果在蒙撒城里狗跑了，在テルミ迪尔米）镇上可找到。

3.“アカデミ－じょガくせいのしつモう”校方请求找回一名走失的女学生，并给予5000元奖励。说到学院，那便是游戏的出发点ヒアタ比亚塔。在学院的在上方进入一间学生宿舍，门口站着一个管理员，从他口中知道，这位学生爱好宗教。这使大家想起在杰奥之足的上方的カダリ卡达利城中的大教堂。教堂里除主教外只有一个信徒还站在左边的柱子旁，正是要找的女学生，可是交谈几句话学生突然晕了过去。大家赶忙将其送进了附近的一间宿店。一位好心的老大夫检察后让大伙去迪尔米城买[ヘロリ－メイト]便可医治。

4.“きょうふのそにま”又是件失踪案，这回是一位住在蒙撒城母亲请大家帮她找回失踪的孩子。去那儿走一敞吧。在村子的东门的地面上有一条裂缝，经住在旁小屋里的那位母亲诉说，大家怀疑孩子不真掉进了裂缝中。拦路的警告牌已撤去，大家下去吧！往左走看见了一双鞋，再往前，哟！一只怪兽立于面前。为救出孩子，杀啊！办好此事可得5000元。

5.“じんせいのすてん”还是寻人，难道没其它事



可做？（从这事开始必须在有水陆高速移动车的情况下方可办理）是ウ－ン乌斯村村长的姐妹离开以后再没回来。心细的人可能在艾多最大的联合商店右下方宿屋中曾经见过。还是去那儿找找，左右打听终于在城中右上方的收容所里找到了。幸好鲁迪熟人很多，花10000元保释金便可放人，不要为10000元痛心，村长出手很大方，在事务所可领到50000元！

6.“ひんしのょヲん”トリンコ多利科村的一家人的孩子病了，家里人愿出10000元来医治。原来这家人祖上住在迪尔米镇。这里有关于勇者的传说。孩子听了大人讲关于勇者的故事，听入了迷，一心想见见勇者的样子，居然想出了病。“解铃还须系铃人”在迪尔米镇上以500元买下“传说中的勇者剑”[アリサのけん]。虽然勇者应是女性，便当下只鲁迪一人会使剑，只好由鲁迪在孩子病床前挥剑起舞。

7.“にんじょぅの”还是在多林科村，村中右边的房子里找到一位大叔，他会告诉你，由于很多鸟住在不远的山洞里，使居民的生活环境受到破坏。冲进洞去赶走尽头的一只大鸟即可。(注意：这些貌似可爱的东西，攻击力可不弱)。干好后有2000元奖金。

8.“はくぎんのへいし”这可是最后一件也是最大的一件事，去调查ゼマ萨玛城中出没的机械人的来由。将金吧……发财，发财，八万元！到了ゼマ城口，突然三个黑色的机械人冲了过来，击败它们后去城右上方的屋子里与一位白衣老者交谈后乘水地高速移动车向右上方去老人所说的一个基地，这儿可以给法伦找到一样较强的新式武器。为了新式武器和八万元而冲锋！

组合技：

火炎龙卷＝フォイエ＋ザン

冰雪龙卷＝バ－タ＋ザン

黑洞＝グぅブト＋ネガテイス

热炎雨＝ぅフォイエ＋フレァショツト

必杀＝デスサイズ　＋イリコ－ジヨソ

黑洞＝タソドレア＋ハイバ－ジセマ－

青光十字斩＝ルデイ的剑技ドクズロ＋スレイ的特技エフエズ

激光＝ダラソツ＋フオイエ＋バ－タ

火焰斩＝レイブレ－ド＋アストラルフレア

热炎雨＝バ－ストロツク＋アレフト

时空黑洞＝ネガテイス＋グラフト

热炎＝ラつオイエ＋フレアツヨツト

（フオ－レソ）特技ハイバツセス＋（スレイ）特技タソドレ

（スレイ）魔法　バタ　＋　希丝的特技タソドレピエアリファイライト＝ラシセ的特技ホ－リイウ－ド＋スレイ的特技エフエス。

シエ－テイングスタ－＝法伦的特技バ－ストロシク＋スレイ的魔法スオイエ。

ポロフ－スト＝スレイ的特技デイ－ム＋汉思的魔法サホルト

分子破坏＝ルデイ的剑技エアスぅシツエ＋フレナ的特技フオノンメ－ザ－

不知1＝スレイ的特技フレエリ＋フオ－レン的特技バ－ストロツク

不知2＝ルデイ的魔法ザン＋スレイ的魔法バ－ダ

究及组合技＝（フアル）魔法デパソド＋（フオ－レソ）特技ポポツイロポルト＋（ルデイ）魔法メギド＋（スレイ）特技レツエナソ



高达

20周年纪念原声大碟

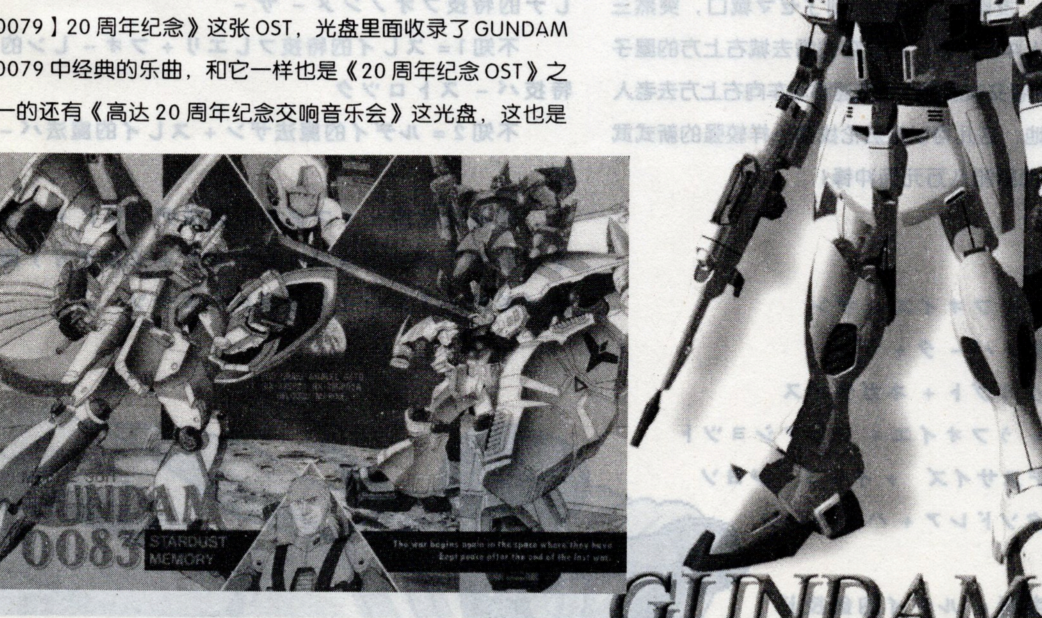




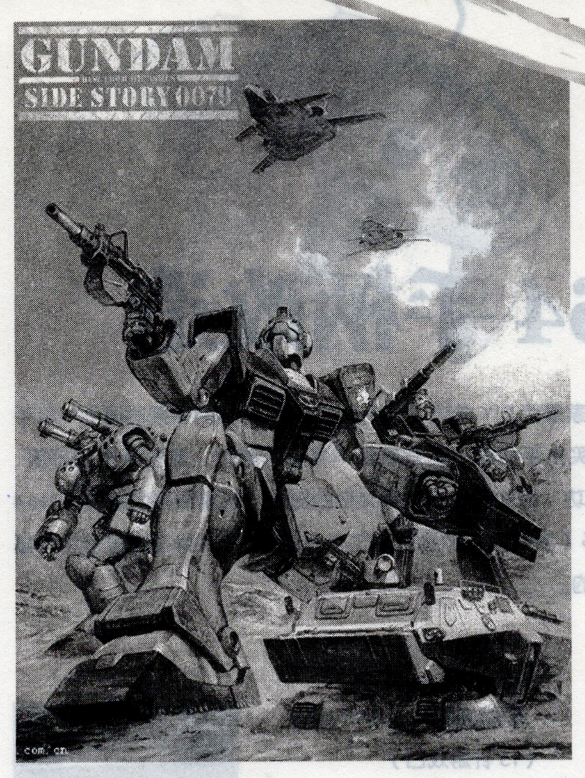
在日本，任何受欢迎的动画作品，都会有大量的系列动画和游戏OST。象GUNDAM这个庞大的系列作品，每年不但有大量以GUNDAM为题材的游戏推出，而且还会推出大量的GUNDAM各个系列的CD，类型有原声碟、纯音乐，REMIX等等无所不有，这些都是GUNDAM迷们必定要收藏的精品。

而本期的主角就是GUNDAM（又译为“敢达”或“高达”），回想起来GUNDAM自从1979年诞生至今，已经有二十几年了，这无疑是广大高达迷倍感自豪的事情，毕竟能在漫长岁月里依然保持高人气的作品不多。在众多OST当中有非常多出色的作品，相信大家也不会忘记《【GUNDAM 0079】20周年纪念》这张OST，光盘里面收录了GUNDAM 0079中经典的乐曲，和它一样也是《20周年纪念OST》之一的还有《高达20周年纪念交响音乐会》这光盘，这也是我本期要介绍给大家的OST。

这张OST收录了GUNDAM系列中经典的音乐，全部以交响乐的方式来重新演奏，而且乐曲还是在现场音乐会上实时录制的，听起来现场感更加震憾。整套OST共有13首乐曲，首先是以旋律带点迷惑感的《眠りより》为序幕，令听者有种苏醒的感觉，寓意着GUNDAM故事的开始。接着是旋律优美的《Symphony Z》，优美的旋律中交集着一些迷惑和激情，令人仿佛置身梦幻般的感觉。《マシュマー・セロ》、《いつか空に届いて》是旋律









既优美也柔和的乐曲，给人一种舒适的感觉，听起来会觉得很舒服，让人慢慢融入到这优美的旋律中，就像来到了是没有战争的和平时代，但也意味着暴风雨来临前的宁静。《逆袭のシャア》这激昂的旋律与之前的乐曲完全不同，给人感觉是乐章的转折点，像是由和平的时代转变到将要面临战争的洗礼。紧接的是《FORMULA91》和《VICTORY-G》的乐曲，突如其来的疑惑感像是政客和军事家在作激烈的斗争，各自筹备军队准备展开战斗。《キソグ・オブ・ハート》、《OPERATION W》那激情而又震憾的旋律让人激动，音乐的旋律仿佛环绕四周，像是四方八面都展开了大大小小的战斗，战火已经蔓延到了世界各地，全面性的战争爆发了！《月は见えていゐか》转为以柔和的旋律表达，充分体现出在战争后期，被战争摧毁了一切的凄惨景象，而乐曲当中又交集了一些急促的旋律，用来表现人们开始厌恶战争的出现。《Ⅶ》前半部分是柔和的节奏，用来呼应上一首乐曲，而后半部分则以雄壮激昂的节奏来描述最后的终极之战。到了《爱の协奏曲》，也表示整个故事已经到尾声了，转而以优美柔和的旋律使人心情放松下来，像是经历战争洗礼后的安抚。最后以节奏轻快的《战场空域》来拉下帷幕，像是在庆祝最后的胜利，暗示了战争结束后将会出现永远的和平！

我为大家介绍这张《高达20周年纪念交响音乐会》的文章就写到这里了，那熟悉的GUNDAM音乐以交响乐的形式表现出来，令人听起来如痴如醉，其中的感觉无法言尽，还是留待各位亲身体验……

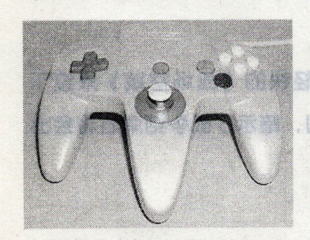


硬件DIY--N64手柄改造

文：硬汉

上期的栏目中介绍了PS震动手柄的改造方法，不知道大家是否DIY成功了？在尝试了PS手柄的手感后另外一款手柄吸引了我，它就是任天堂N64主机的手柄。我从游戏店买来手柄后，真有点爱不释手的感觉，握在手里很舒服，于是就动了把它改造成PC手柄的念头，经过实验确实改造成功，因此导致了这篇文章的诞生。从复杂程度来说改N64手柄比改PS手柄难一点，主要是因为需要的电子元件比较多（幸好买元件也用不了多少钱），所以我在这里请没有基本焊接能力的读者三思，因为搞不好连PC的打印口也会烧的。

废话不多说，这就开始改造N64手柄。首先呢，要准备好材料（不是菜鸟：）。材料包括：

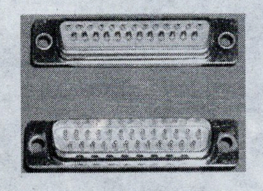


一、N64手柄一个。 N64手柄没有特殊的型号要求，只要能用的就行，我建议买个原装的，这样手感会比较好；

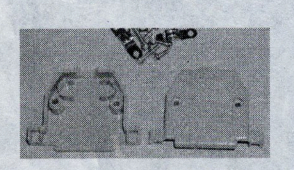
二、电烙铁和焊锡也是不可少的，还要一些钳子等工具，具体要按大家的需要来准备；

三、需要的元件列表：

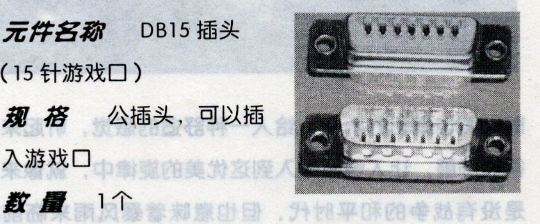
元件名称 DB25插头（25针打印口）
规 格 公插头，可以插入打印口
数 量 1个



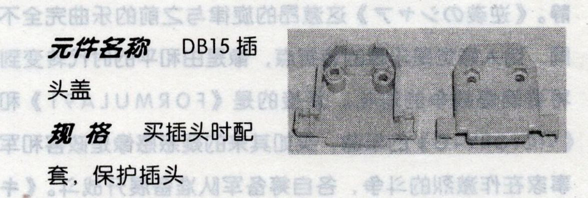
元件名称 DB25插头盖
规 格 买插头时配套，保护插头
数 量 1套



元件名称 DB15插头（15针游戏口）
规 格 公插头，可以插入游戏口
数 量 1个

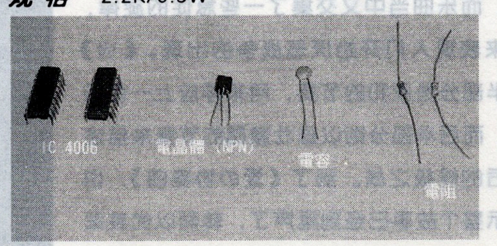


元件名称 DB15插头盖
规 格 买插头时配套，保护插头
数 量 1套



元件名称 IC芯片
规 格 CMOS 4006
数 量 2颗

元件名称 电阻
规 格 2.2K/0.5W



数 量 1颗

元件名称 电阻
规 格 4.7K/0.5W
数 量 1颗

元件名称 电阻
规 格 10K/0.5W
数 量 1颗

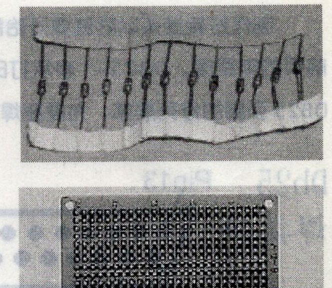
元件名称 电阻
规 格 100K/0.5W
数 量 1颗

元件名称 瓷介电容
规 格 220PF
数 量 1颗

元件名称 晶体三极管
规 格 NPN 型BC559、2SA1015（兼容可）
数 量 1颗

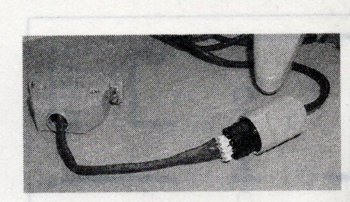
元件名称
晶体二极管

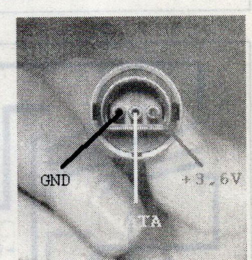
规 格
IN4148（兼容可）
数 量
10 颗

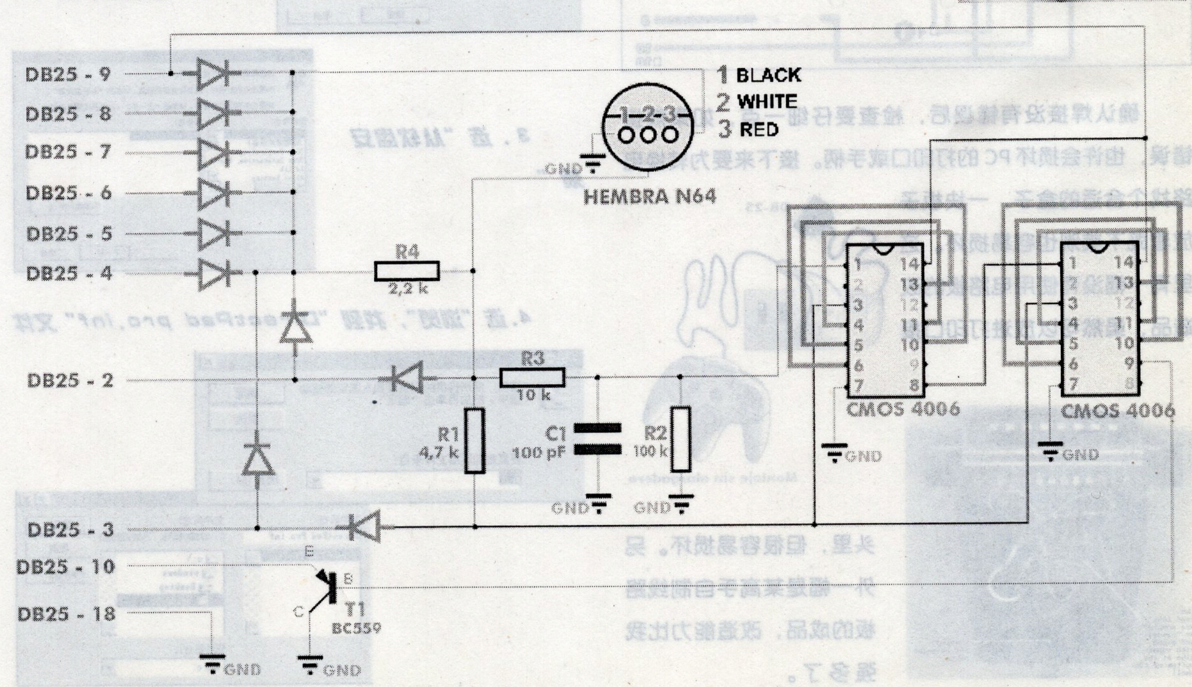


元件名称 万用
电路板
数 量 1块

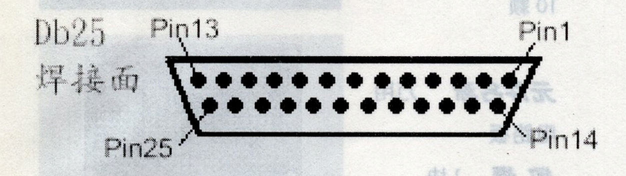
准备好上面的材料后我们就开始制作了，这里要探讨一下两种改造的方法：第一种是狠心剪断手柄的接线，这样做的好处是可以直接把手柄的引线焊到电路板上；第二种是自制一个转接口，好处是保持手柄的完整、美观。由于我舍不得剪断接线，因此选用了第二种方法。我发现电子市场上有卖一种三脚的插座，无论是针脚的粗细或针脚间的距离都非常合适用来制作转接头，如果没有这插座的朋友可以随便找个替代品，能插入手柄插头就可以了。N64 手柄插头各个引脚的定义请看图。



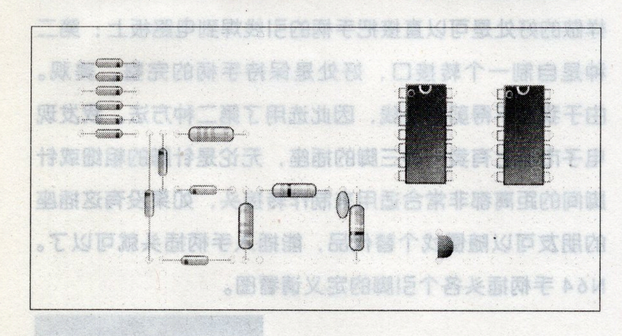


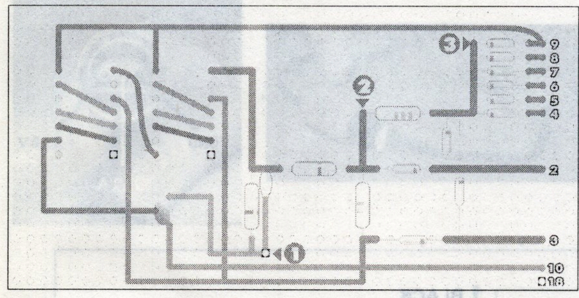


制作好转接头以后就要开始制作转换电路，大家先看前页的电路图。DB25-* 表示打印口的引脚，大家要知道 DB25 引脚的排列顺序，为需要焊接的引脚上锡。

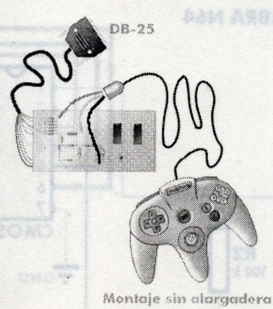


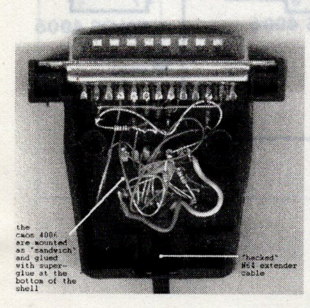
中间的圆圈是 N64 手柄的接头，把转接头的引线对应焊好。在这里我给出我用的元件分布图供大家参考，如下图。大家可以按照电路图，把元件一个个焊接到电路板上。

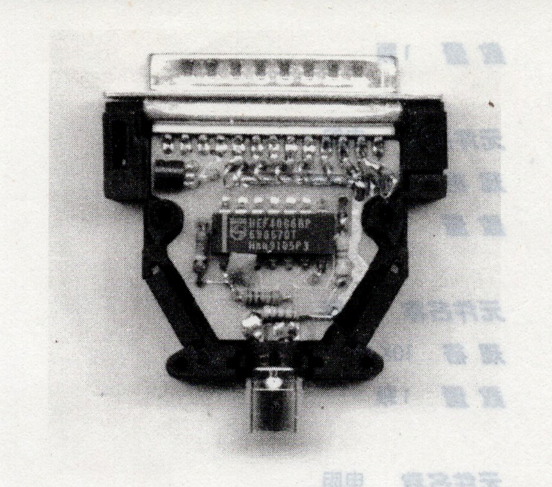




确认焊接没有错误后，检查要仔细一点，如果焊接错误，也许会损坏 PC 的打印口或手柄。接下来要为转换电路找个合适的盒子，一块板子放着既不美观也容易损坏。这里有一幅没有使用电路板的改造品，虽然可以放进打印口接头里，但很容易损坏。另外一幅是某高手自制线路板的成品，改造能力比我强多了。

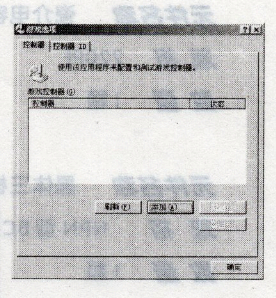


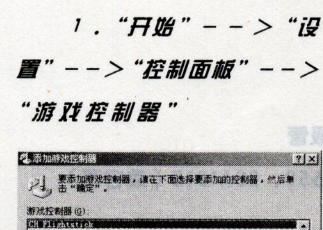




完成转换电路的制作后，就接上 PC 进行测试。WIN98 的用户需要安装“Dpadpro5.0”这个驱动，安装方法如下：

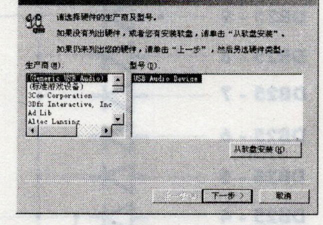
1．“开始”-->“设置”-->“控制面板”-->“游戏控制器”



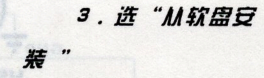


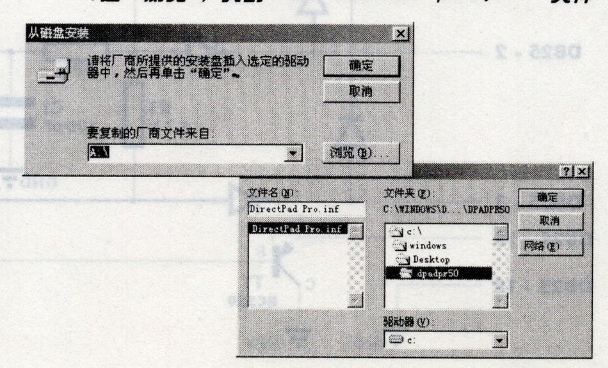
2．在“添加”选项，选“添加其他”

3．选“从软盘安装”

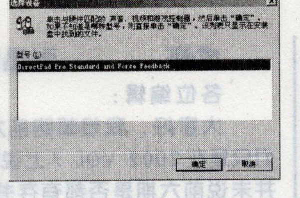


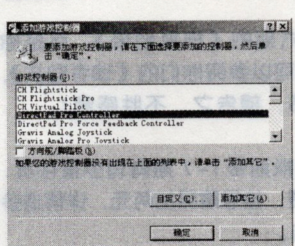
4.选“浏览”，找到“DirectPad pro.inf”文件



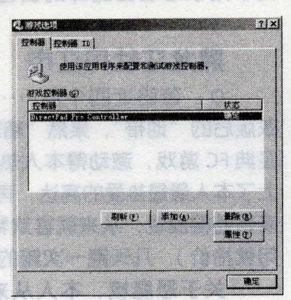


5. 然后按"确定"就安装完毕

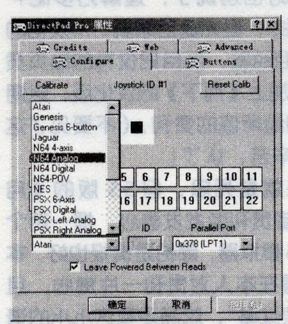




6. 再次进入"游戏控制器"的"添加"菜单能找到图中的选项



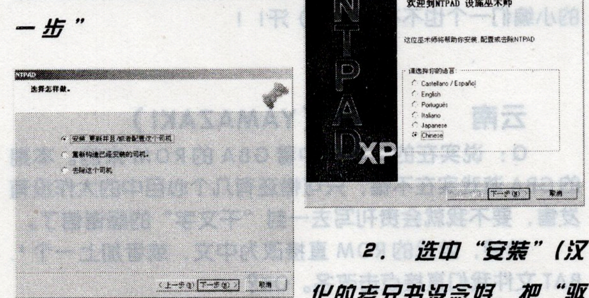
7. 选中后在"状态"栏下会显示"确定"

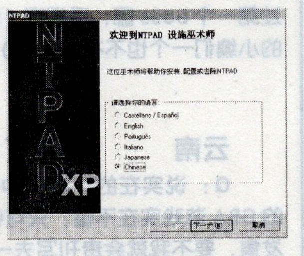


8. 如图选中"N64 Analog"就可以测试手柄

WINNT、2000、XP的用户安装"ntpadxp"这个驱动，安装方法如下：

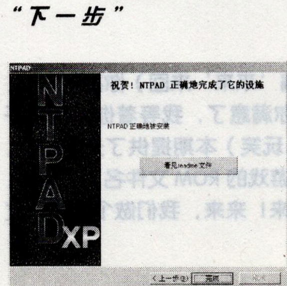
1. 运行"ntpadxp2.01.exe"后出现如图窗口，选中"Chinese"后按"下一步"

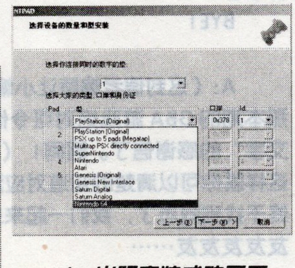




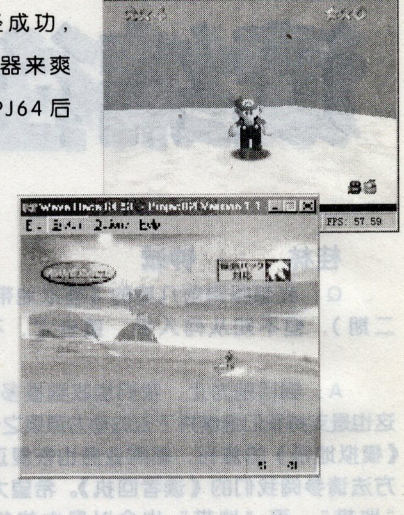
2. 选中"安装"(汉化的老兄书没念好，把"驱动"翻译成"司机"了，汗~)

3. 在手柄类型菜单中选择"Nintendo64"然后按"下一步"





4. 出现安装成功画面



来到这里，就表明了手柄改造已经成功，是时候找个模拟器来爽了。运行模拟器PJ64后把手柄设置好，然后找来玛莉64，用3D摇杆轻轻推前，能使玛莉做出鬼鬼祟祟前进的动作，这是普通数字手柄无法做到的。3D摇杆的好处还有很多，大家多找些游戏来测试吧。

大家可能发现元件列表中的DB15好像没利用上，这是为什么？因为每台PC的主板都不同，这样就会导致打印口供电的差异，有的PC只接打印口就能使手柄工作正常，而有的PC要为转换电路外接电源。我在文章中介绍的改造方法是建立在打印口供电足够的情况下，如果出现供电不足的情况，只要另外做一条引线，从游戏口取+5V电压供电就能解决问题。

后记：在文章截稿的时候，我找到了一些更高深的改造方法，有同时支持多个N64手柄的改造方法和N64手柄改成USB手柄的方法，具体的改造方法我在这里就不写了，因为我还没有测试过，等我实验成功后，或许再来一篇高级的教学，最后放上一幅N64转USB的图。(图usb)



读编往来

桂林　　　钟诚

Q：我想邮购前几期的《模拟地带》(特别是第一、二期)，但不知从何入手，望告之，不胜感激！

A：到目前为止，我们也收到很多类似的读者来信，这也是支持我们继续拼下去的动力源泉之一啊！随着新一期《模拟地带》的复刊，邮购业务也恢复正常了！详细邮购方法请参阅我们的《读者回执》。希望大家继续支持我们“地带”，而“地带”也会以最大的热诚回馈大家！

读者　　　胡建林

Q：建议在杂志中多讲讲模拟器的使用方法，因为身边的许多同事也用不来模拟器这东西。另外，目前最红火的游戏机当算是GBA、PS2和XBOX，可为何不见后两者的模拟器？最好贵刊能在光盘中送上PS2和XBOX游戏机的通用模拟器，将其安装到电脑后就能用电脑玩PS2和XBOX的光盘！也省去了不知按何键的麻烦。

最后再次要求对模拟器的使用方法进行讲解，我没找到一个会使用这东西的人。

A：谢谢你的建议，关于模拟器的使用方法可能参阅本杂志前几期内文。如果在市面上找不到，本杂志发行部有邮购服务，详情请参阅本期杂志后面的邮购公告。另外，有点遗憾地告诉你PS2和XBOX的模拟器尚在开发当中，阁下便只要随时留意本杂志，便可得到最新的开发情况。

南昌　　　王锓鑫

Q：其实我也是在收集各类杂志光盘时无意发现这本杂志的，看完光盘我才看书名，原来是《模拟地带》。一看书，再看光盘，我才知道这杂志原来还真不错。我玩电脑已经2年了，但还是菜鸟级。但我很喜欢游戏，特别是单机游戏，所以我希望盘中可以多收录一些小型的单机游戏。

A：原来是位新读者的来信，很高兴你选择了我们的杂志。《模拟地带》是一本专业的模拟器杂志，所谓模拟器简单说就是一种电脑应用程序(计算机程序)，你可以用它来加载(运行)其他硬件平台的软件，包括游戏……好像说得太远了。我们每期都会针对新手安排一些入门文章，希望这部分内容能帮助进入模拟器这个美妙世界。

成都　　　张迅博

各位编辑：

大家好，我想邮购前六期的《模拟地带》，可是你们只是在2002 VOL 7上说可以参阅你们的《读者回执》，并未说前六期是否都有存书，望告之，不胜感激！

A：关于邮购的事，模拟地带1-7期尚有少量存货，欢迎邮购，价格8折，免邮费，挂号需另加两元，详情请参阅本期杂志后面的邮购公告。

黑龙江牡丹江市　　　陈晨(纣王)

Q：苦盼近四个月……啥也别说了，理解万岁吧！改版后的“地带”，果然“精彩”，但光盘目录就……汉化的经典FC游戏，激动得本人热泪盈眶，而且把仅有的彩页贡上了本人最最热爱的高达，再加上《月下》的汉化版，这期真是盖得没说，从来就喜欢物超所值的贵刊，(不要见了这句就抬价)，几天跑一次腿的辛苦，认了！

关于恶魔城，本人从来就是死忠，但SS版的《月下》始终无法于PC上运行，望贵刊能发发善心，提一两个能直读SS光盘且效果不错的SS模拟器，哪怕是情报也好，本人也知道众小编的辛苦，但看在本人对贵刊一片痴心，且“当权不为民作主，不如回家卖红薯”，就满足我这小小的请求吧！

愿贵刊越办越好。

A：你好纣王，知道你这么激动，众小编也十分兴奋。《恶魔城之月下夜想曲》的确是一个不错的游戏，众小编也十分喜爱，悄悄告诉你一件事，咱老编啊，到现在还没能通过第一个boss哪，嘿嘿嘿(四周一片寂静，刚才还在欢呼的小编们一个也不在了……)汗！！

云南　　　孙灿(YAMAZAKI)

Q：说实在的，我是冲着GBA的ROM来的。本期的GBA游戏实在不错，只可惜还有几个心目中的大作没有发售，要不我就会贵刊写去一封“千文字”的感谢信了。

希望，游戏的ROM直接改为中文，或者加上一个*.BAT文件我们直接点击改名。OK?

我对汉化GBAROM很感兴趣，希望下期加入点汉化工具AND使用方法，谢过。

来来，我是一个读者，者者者者者者，者者者者者者者者……

BYE!

A：(这封信老编特让小编‘来来’来回)你喜欢GBA，那本期的GBA游戏绝对可令你满意了，我等着你那封“千文字”的感谢信了。呵呵！(玩笑)本期提供了光碟目录，这样就你可以清楚的知道对应游戏的ROM文件名了。最后，终于找到同志了，我们一起来来！来来，我们做个朋友，友友友友友友……

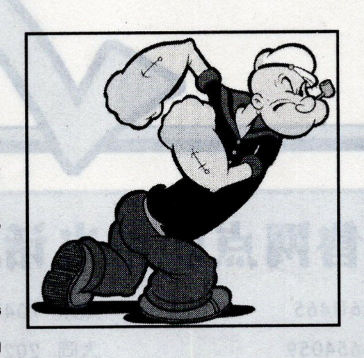
编者的话

Billy:



大家好，又见面了，本月最大的消息就是KOF2002出来了，俺Billy又登场了，不过倒不是非常兴奋，原因是这可能令我们没有KOF2003玩了，而饿狼大会也不开了（起码现在还没有消息），难不成俺真得转业不当格斗家吗？？？啊～～不要啊～～红莲杀棍～～～！！

大力水手:



大地进入冬季，四处寒风透骨，但杂志社却是温暖如春。经历多番波折后重生的《地带》依然能得到各位的支持，令到在寒夜中挑灯奋战的各位小编心中感到丝丝的温暖！眼看年关又将至，回首这一年的变迁，实在是感慨良多，还望来年《地带》的一切都顺顺利利，能有更多的机会和读者们见面！

在这里，水手衷心祝福读者新年进步，万事如意！！

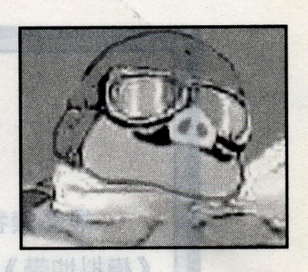
真田幸村:



在这先祝大家圣诞快乐！新年快乐！

天气很冷，但在这寒冷的天气里笔者发现了一种很可口的饮品，那就是热腾腾的奶茶。而在这寒冷的季节里，不知大家有否想起“同桌的她／他”呢？别犹豫了，一张圣诞卡，一段简单的问候，那就是最好的礼物！

红猪:



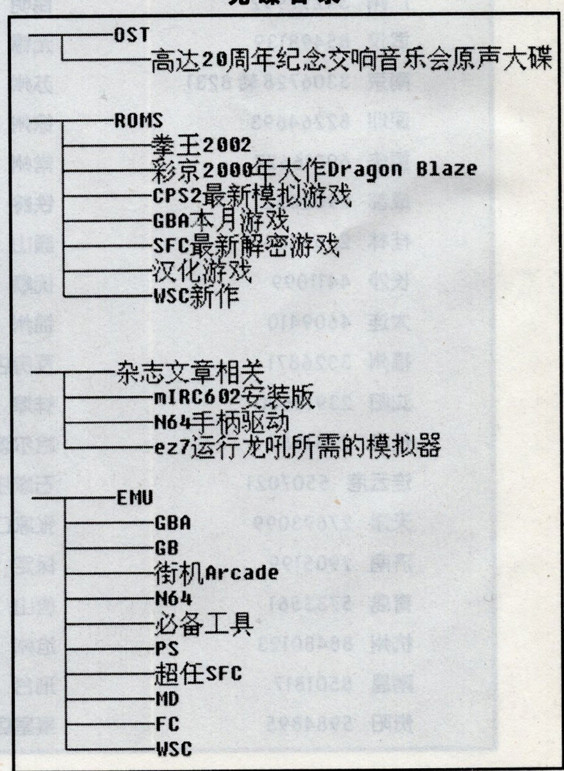
圣诞节将至，元旦快到，节日气氛弥漫这大街小巷。看着街的情侣出双入对，不禁想起在远方的爱人，你可安好？经过了整年的努力《地带》的发展终于日催稳定了，很快就会回到你的身边和你一起渡过快乐的新年了。期待着即将的相逢！！！

来来:



圣诞节来了，元旦来了，龙吼来了，KOF2002来了。KOF2003，KOF2004还会不会来？谁知到呢，该来的总会来的。可我的爱怎么还没来？？我郁闷！那或许下一年，在白色的圣诞，我和白雪公主会踏着雪走向快乐的人群，成为他们的一份子。谁知到呢，该来的，总会来的。

光碟目录



杂志邮购信息公告栏：

很多读者朋友通过E-mail、回执卡和电话等途径询问如何邮购我们的《模拟地带》杂志，首先谢谢大家对我们的支持，《模拟地带》1-7期尚有少量存货，欢迎邮购，8折优惠（8元/本），免邮费，挂号需另加两元。邮购时请填写清楚以下文字：

邮购地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院
收款人：《模拟地带》
邮编：10037

《模拟地带》全国销售网点联系电话清单

城市	电话	城市	电话	城市	电话
北京	65010344	合肥	2611465	太原	7041968
上海	63769495	烟台	6654059	大同	2021788
广州	34297992	昆明	4168505	呼和浩特	6925297
武汉	85498139	无锡	2820161	西安	7425430
南京	3306728转8231	苏州	65296805	兰州	8270107
深圳	82264693	徐州	3738502	西宁	8227505
重庆	69016627	常州	8117080	银川	6010542
成都	2902052	铁岭	4840742	潍坊	8371230
桂林	2859586	巍山	2231777	临沂	8238855
长沙	4411099	抚顺	2600836	郑州	7647349
大连	4609410	锦州	2130862	洛阳	3880459
福州	3326871	瓦房店	5627433	芜湖	3110351
沈阳	23910600	蚌埠	3028028	马鞍山	2483967
长春	2731957	哈尔滨	8342316	宁波	87129191
连云港	5507021	石家庄	3029157	义务	5326396
天津	27693099	张家口	2019823	枣庄	3201788
济南	2905199	保定	2038408	十堰	8670354
青岛	5733561	唐山	2096736	攀枝花	3349442
杭州	88480123	沧州	3015380	南宁	2615676
南昌	8501817	邢台	3176769	扬州	2868519
贵阳	5984895	秦皇岛	3022394		


SAMURAI DEEPER
KYO
キョウ
由日本知名漫画家 上条明峰 所画的《鬼眼狂刀KYO》，除了即将在PS上登场之外，也即将在GBA上与玩家展开一场战国之旅。游戏预定将在12月27日推出，价格预定4800日圆，至于游戏类型则是动作游戏的方式。游戏中除了玩家熟悉的主角狂以外，还能操作红虎等角色来进行战斗，就连必杀技也都有特制的动画来表现，让玩家在GBA上体验无明神风流惊人的威力。
やっとでることができたぜ
(C) 上条明峰・講談社/Project KYO
(C) 2002 Marvelous Entertainment Inc
KYO
SAMURAI
9 斬り
(C) 上条明峰・講談社/Project KYO
(C) 2002 Marvelous Entertainment Inc
BENITORA
NINJA-B
(C) 上条明峰・講談社/Project KYO
(C) 2002 Marvelous Entertainment Inc
KYO
明
神
風
流
9 斬り
(C) 上条明峰・講談社/Project KYO
(C) 2002 Marvelous Entertainment Inc



ISBN 7-900305-71-8
9 787900 305718
吉林科学技术出版社
光盘定价：10元